VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº15

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

QUIEN ARRIESGA, GANA
NINTENDO, HACIA LA VICTORIA

HAZE
PARA PC, PS3 Y 360

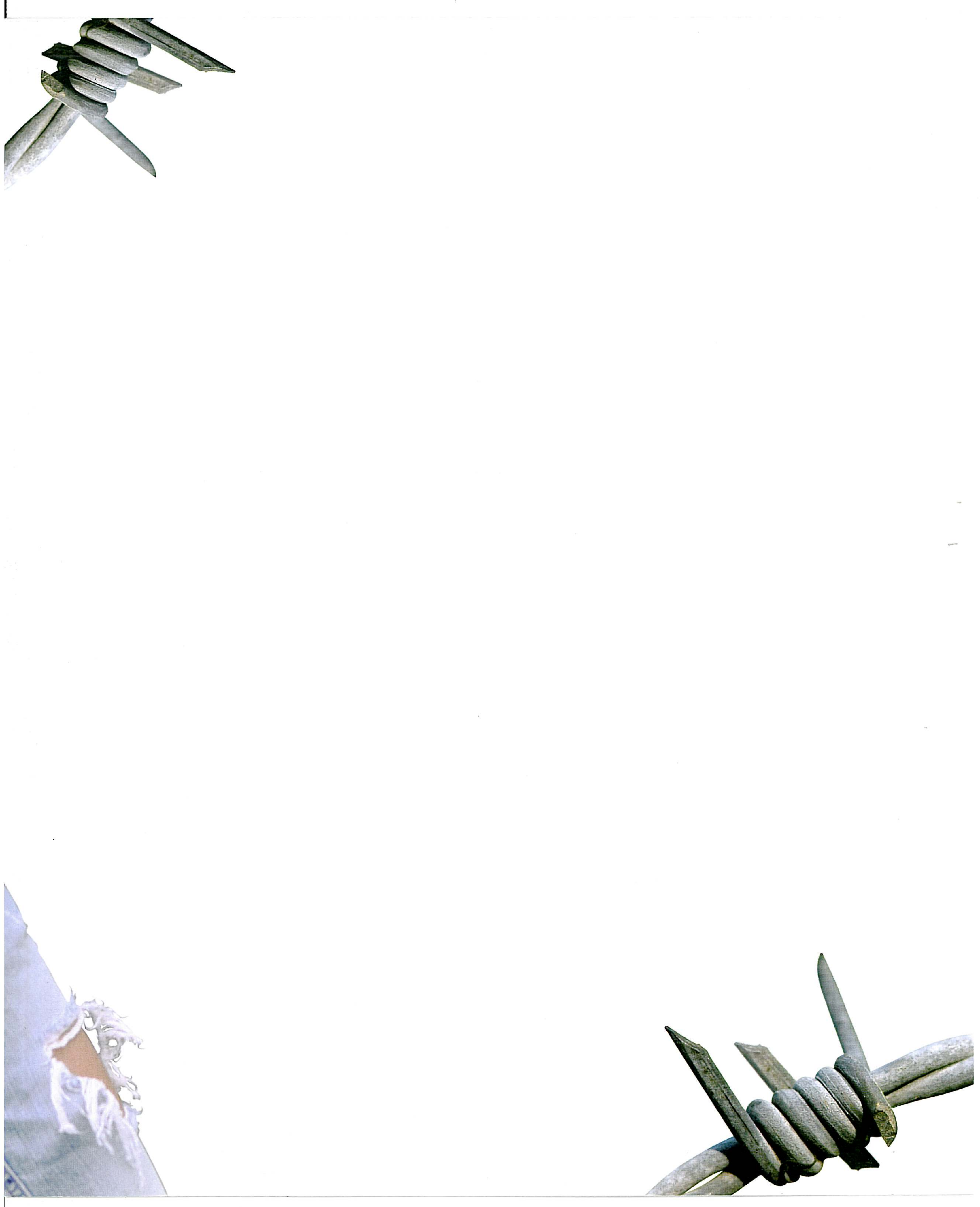
SPLINTER CELL: CONVICTION
PARA 360 Y PC

ESPAÑA 3,90€



PORTUGAL CONT 4€

GTA IV, HALO 3, THE DARKNESS, RUNAWAY 2, AGE OF CONAN, MANHUNT 2, BIOSHOCK, TWO WORLDS, POKEMON DIAMANTE/PERLA, STARCRAFT II, CRUSH, COLIN MCRAE: DIRT, PICROSS DS, ASSASSIN'S CREED, FORZA MOTORSPORT 2, MERCURY MELTDOWN REVOLUTION, Y MÁS





Nueva portada dedicada a Nintendo, pero esta vez por un motivo muy diferente al que estamos acostumbrados. No es por un nuevo juego que hará temblar a la competencia ni por una nueva consola que rompe esquemas. Es por todo eso y mucho más, es por los veinticinco años que la empresa lleva dedicada al mundo de los videojuegos con la visión más amplia y especial de toda la industria. En el reportaje dedicado a la marca podrás ver como año tras año creaba algo nuevo, unas veces con más éxito, como la GameBoy, otras con menos, como la GameCube ,pero siempre intentando hacer sonreir a los que apuestan por la marca y, de paso, ganando dinero, claro. El lema de varios cuerpos militares de elite mundiales "Who Dares Wins", que hemos traducido por "Quién arriesga, gana" le va estupendamente a una compañía que, siendo la más antigua de las tres que actualmente se reparten el mercado –Sony, Nintendo y Microsoft– del hardware es la que aporta en sus últimas propuestas de consolas –DS y Wii– las mayores innovaciones más allá de los gráficos y la velocidad de procesamiento. Todo esto coincide con las dudas de Sony sobre si modificar el precio de la PS3 o cambiar algunas características técnicas, como hacer una versión sin lector de Blu-ray, y también la apuesta de Xbox por una 360 con más prestaciones, como el HDMI. En todo caso, lo que queda muy calro es que, en la nueva generación de consolas, ninguno tendrá tanto poder como antes, el mercado se reparte más y, aunque Nintendo gane, nunca tendrá más del 80 porciento del mercado, como en los primeros años de la Game Boy y la NES. No hay que olvidar, no obstante, que la competencia es lo mejor para un usuario que quiere ver varias opciones antes de comprar. Pero no sólo hablamos de Nintendo, en este número de EDGE podrás disfrutar de los próximos juegos para PC y tus consolas favoritas.



AITOR URRACA, DIRECTOR.



¡DEJA SIEMPRE UNA LUZ ENCENDIDA!

THE DARKNESS

Vive la intensa acción cinematográfica de este First Person Shooter basado en el cómic épico "The Darkness" de Top Cow.



Ábrete camino luchando en la oscuridad y en los sórdidos bajos fondos de la ciudad de Nueva York.



Usa los terribles e impresionantes poderes de The Darkness para devorar, empalar o implosionar a tus enemigos.

THE DARKNESS IS SPREADING.COM















EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaría de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez, Santiago Quiñones y Lola Mayo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
jmhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
asanchez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

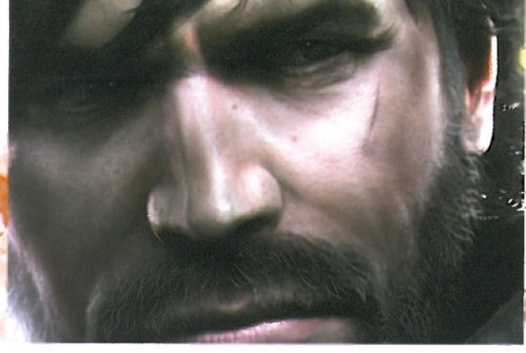
Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. imp.: 11/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO
NÚMERO 15

Este mes



Todos los meses





SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

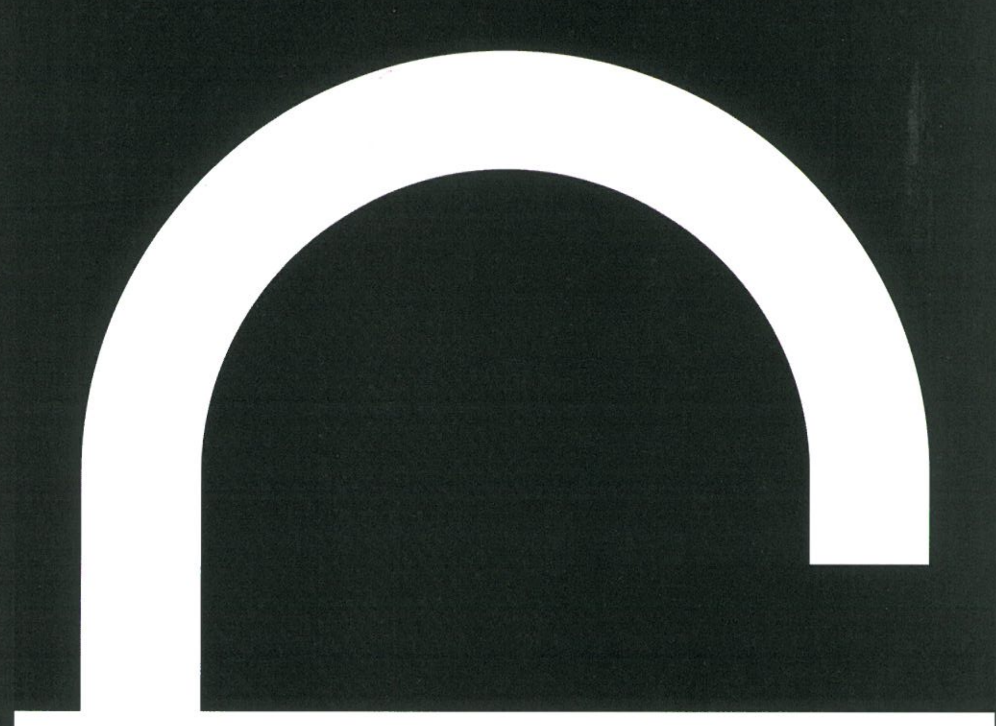
Nuevo

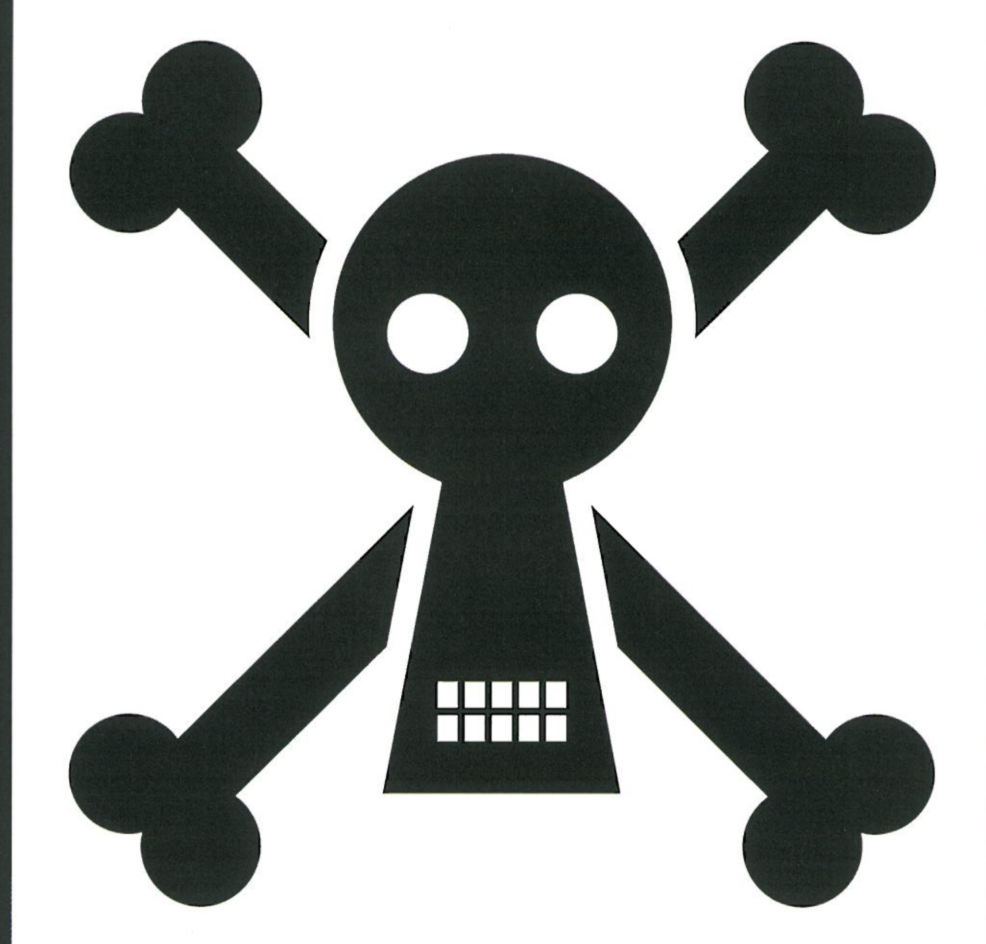




START


START





INDUSTRIA

La piratería se pone al día

La piratería ha provocado cambios radicales en las industrias de la música y del cine, y así afecta a los videojuegos

El mundo de la piratería es difícil de evaluar. El punto de vista del productor tiene poco que ver con la experiencia personal de mucha gente que hace una copia de *Los Goonies* para un amigo. Y, sin embargo, este oscuro negocio ha hundido más de una industria, obligando a los ejecutivos discográficos a redefinir todo su negocio, desde la distribución a los precios, pasando por el tipo de grupos que contrata. Los ejecutivos del mundo del cine también sufren la presión, pues ven cómo desaparecen sus ingresos y cómo el gran éxito de mañana se puede descargar ya hoy a través de canales BitTorrent. La piratería no afecta sólo a los métodos establecidos de negocio, sino que destapa el espinoso asunto de la gestión de los derechos digitales (cuyas siglas en inglés son DRM, Digital Rights Management), un tema que está empezando a envenenar la relación entre los productores de contenidos, que lo ven como una cuestión de protección de su inversión, y los consumidores, que suelen sentir que se limitan sus derechos a utilizar unos contenidos por los que ya han pagado. Tanto la piratería como la DRM son asuntos con los que el mundo del videojuego está empezando a comprometerse cada vez más. Una encuesta realizada por Joystiq en agosto de 2006

Los productores lo ven como una protección de su inversión y los consumidores sienten que se limitan sus derechos a utilizar un contenido por el que ya han pagado

concluyó que, de 8.689 jugadores consultados, el 23 por ciento usaba juegos piratas. En España la situación es peor: según datos de aDeSe, el mercado ilegal de videojuegos supone el 48 por ciento del total, el 31 por ciento de los cuales son copias ilegales de Internet. Y los efectos ya empiezan a notarse. En una conferencia sobre este tema en la GDC de 2006, **Todd Hollenshead,** de id Software, explicó que el aumento de la piratería y de la práctica de los archivos compartidos no dejaba otra opción a su compañía que convertir su próximo juego, *Quake Wars: Enemy Territory,* en

Hitman: Blood Money de 360 fue una de las primeras víctimas de la piratería de la generación actual. *Agent 47* estaría de acuerdo.

DS-Xtreme lideró durante un tiempo el sector de las DS caseras, gracias a su interfaz mini-USB integrada.

Aunque los chips modificados se diseñan para ser instalados fácilmente, muchos todavía se desaniman por la complejidad de los equivalentes a estos chips de Wii.

El éxito de la piratería de DS es en parte porque tarjetas como *Cyclo Evolution* se empaquetan con el mismo cuidado que la "auténtica".

multiformato, y lanzarlo para 360 y PS3 además de para PC. Otros desarrolladores se están planteando salir del mercado para PC, pues la filtración de códigos se está convirtiendo ya en parte habitual del paisaje. Pero, ¿qué pasa con las consolas? Desde *Bible Adventures,* de Wisdom Tree, en la NES, hasta trabajos relacionados con la Xbox original, los sistemas de protección de las consolas ha seguido al final idéntico destino que los del PC. La actual generación de consolas no es muy diferente. El crecimiento de las comunidades piratas en internet, que se dedican a difundir sus hallazgos, demuestra que los piratas y los mods son cada vez más y cada vez más rápidos.

La PS3, la consola de la generación actual que menos tiempo lleva en el mercado mundial, ha tenido ya su buena ración de problemas, y su forma de abordar la DRM ha tenido un resultado desigual. Las cosas empezaron mal cuando se difundió un rumor, hoy abandonado, que sugería que cada unidad de un juego sólo se podría jugar en una consola determinada, eliminando así no sólo la piratería, sino el préstamo de juegos entre amigos y el mercado de segunda mano. De igual manera, la polémica elección de los discos Blu-ray estuvo influida en parte por su mayor protección

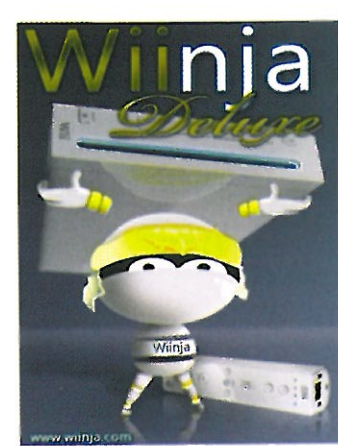




El *homebrew* de DS incluye aplicaciones como el clon de *Messenger Beup* (arriba izquierda) y juegos como *Tales Of Dagur* (arriba) y una lujosa copia de *WarCraft II Tower Defence* (arriba).

de copiado en comparación con los DVDs, aunque estas medidas de seguridad complicaban la producción de discos y podían causar problemas de reproducción. Todo esto se quedó en pura teoría cuando a finales de 2006 saltó la noticia de que la protección de copiado de Blu-ray también había sido pirateada, rompiendo el código de señal AACS, al tiempo que se revelaban las fisuras en el sistema de protección HDCP que emplea este formato. Y, a pesar de que Phil Harrison comentó que la verdadera protección de los videojuegos con tecnología Blu-ray es el enorme tamaño de los propios archivos, *Kotaku* anunció el pasado mes de noviembre que los *hackers* ya habían averiguado cómo usar el sistema Linux de la PS3 para desviar archivos de juegos de PS3 hacia discos duros externos y utilizarlos (o copiarlos) desde ahí. Mientras tanto, Microsoft desarrollaba una agresiva campaña de lanzamiento de la 360, refiriéndose a un sistema de seguridad supuestamente a toda prueba, lo que supuso un incentivo para los hackers. El código de la 360 fue pirateado con éxito en marzo de 2006, y pronto se sucedieron las noticias de que algunos de sus primeros títulos, como *Hitman: Blood Money*, se estaban vendiendo en China por apenas 30 yuanes (3€). Desde entonces, la corriente de juegos piratas no ha dejado de crecer. Y Microsoft no es la única víctima

en Asia. Los juegos falsos de la Wii han inundado el mercado chino, a la vez que aparecían consolas modificadas. China se ha enfrentado a retos significativos en la lucha contra la piratería: 7,7 millones de productos piratas relacionados con el juego se han interceptado en este país sólo en los últimos cuatro años, y se estima que hasta el 90 por ciento de su mercado total de software lo integran bienes piratas. La gran cantidad de software pirata de Wii ha tenido incluso un efecto sobre el propio precio del hardware, pues el fácil acceso a juegos baratos incrementa el valor de las consolas modificadas. En la línea de Microsoft, puede ser ya demasiado tarde para que Nintendo pueda solucionar el daño. Mientras tanto, el código de la DS se desencriptó hace tiempo y los juegos copiados pueden descargarse fácilmente a las flash memory cards y transmitirse insertando un adaptador en el puerto para GBA, mientras que la primera generación de emuladores está ya disponible. Y la PSP, cuyas ventas de software siguen rezagadas, no ha tenido ningún problema para convertirse en la plataforma elegida por los juegos domésticos y piratas, facilitada por la

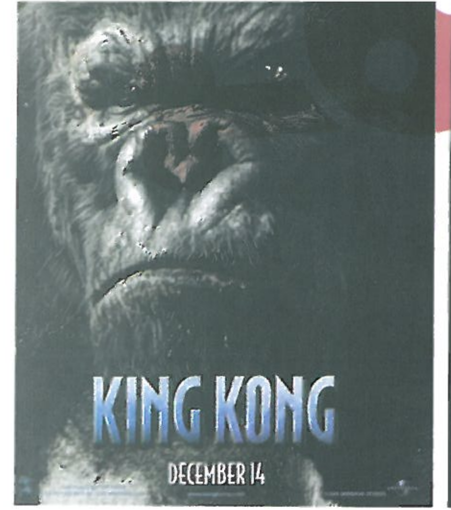


Los chips modificados de Wii, como *Wiinja*, ofrecen usos útiles, como la capacidad de almacenar muchos juegos legales de GC en un solo DVD para usarlos con la consola.

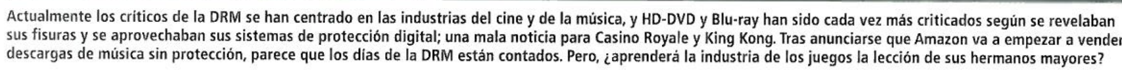
7,7 millones de productos de juego falsos se han interceptado en China sólo en los últimos cuatro años, y se estima que hasta el 90 por ciento de su mercado de software es pirata

descarga de versiones piratas del software original de Sony, que rompe todo el código de protección anticopiado. Debido a los continuos ataques, los dueños de plataformas tienen un estrecho margen de maniobra. Ninguno de ellos puede arriesgarse a perder ningún ingreso potencial –principalmente en un modelo de negocio que obtiene más beneficio de las hojas de afeitar que de las propias maquinillas– pero tampoco pueden atacar demasiado a sus usuarios con un control de derechos draconiano. Y, como demuestran las experiencias de Sony con Blu-ray, la trayectoria de la DRM está llena de problemas con el hardware y mala voluntad por parte de los usuarios. Las críticas lanzadas habitualmente contra los sistemas de protección contra el copiado como Starforce demuestran que los jugadores siguen sintiendo que el productor considera que todo consumidor es deshonesto. Y la desconfianza hacia el consumidor sigue creciendo, mientras la DRM hace que el software resulte cada vez menos de fiar, y no sólo restringe su uso, sino que también lo vigila, de forma que muchos acaban preguntándose si la piratería no será sólo una excusa para poner en práctica este tipo de controles.

Otra queja habitual es que la DRM sólo sirve para crear problemas a los compradores legales,






Actualmente los críticos de la DRM se han centrado en las industrias del cine y de la música, y HD-DVD y Blu-ray han sido cada vez más criticados según se revelaban sus fisuras y se aprovechaban sus sistemas de protección digital; una mala noticia para Casino Royale y King Kong. Tras anunciarse que Amazon va a empezar a vender descargas de música sin protección, parece que los días de la DRM están contados. Pero, ¿aprenderá la industria de los juegos la lección de sus hermanos mayores?

HITMAN
BLOOD MONEY

mientras que aquellos de los que las empresas tratan de protegerse acaban de todas formas saltándose el sistema de seguridad. La protección contra el copiado es como una carrera de armamento, y la opinión general es que los *hackers* ganan siempre, inevitablemente. Aunque la piratería a gran escala supone la existencia de bandas organizadas, gran parte del trabajo técnico lo desarrolla un puñado de programadores con talento que, sencillamente, disfrutan con el reto.

La creación de auténticas comunidades de modificadores de las nuevas máquinas sugieren que la manipulación de consolas es ya una parte establecida de la cultura del videojuego

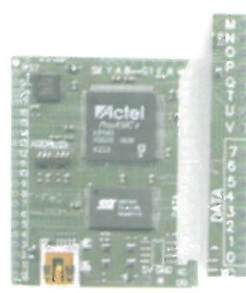
Irónicamente, muchos *hackers* continúan concibiendo todo el proceso como un simple juego, y la creación de auténticas comunidades de modificadores de las nuevas máquinas sugiere que manipular el contenido de la consola se ha convertido en parte de la cultura del videojuego. Y la guerra contra la piratería siguen teniendo mala prensa. Todas las campañas, hasta la más actual que intenta relacionar la piratería con otros delitos, el lobby antipiratería ha logrado transmitir su mensaje. Aunque la generación actual está sufriendo sus primeras pérdidas, su nueva orientación hacia el juego online puede ser un factor clave para asegurar triunfos más duraderos. Servicios como Xbox Live y la PlayStation Network traen consigo no sólo un poderoso elemento disuasorio contra la piratería, sino algo que quizá resulta más adecuado, dada la actitud ambigua de muchos consumidores hacia el tema, y es un incentivo potencial para mantenerse del lado de la legalidad. Posibilitando no sólo un control mayor de los medios de distribución sino ofreciendo remedios rápidos para solucionar cualquier debilidad del sistema de seguridad detectada por la piratería y los *hackers,* ofrecen también una distribución de contenidos más rápida, más sencilla y, potencialmente, más barata. La piratería es sólo uno de los problemas de la industria del juego, a la que hay que añadir el coste de los chips, el aumento de la velocidad de procesamiento y el creciente monstruo del mercado de segunda mano. Pero la piratería está determinando cada vez más la forma en que se distribuyen y completan los juegos, y también la actitud de los distribuidores y desarrolladores a la hora de respaldar un material cada vez más arriesgado e innovador, pues saben que gran parte de los beneficios no irá a parar a sus bolsillos. Y, aunque muchos se defenderán diciendo que la piratería sigue siendo una respuesta legítima a los altos precios y la mala calidad, deberíamos considerar delito todo aquello que termine limitando significativamente la creación de un software ambicioso.

Teletipo



Ubisoft educa

Ubisoft ha anunciado su entrada en el juego *casual* con la creación de una nueva división dirigida a crear una serie de juegos educativos para las Wii y DS. La tendencia educativa de Ubisoft contrasta con el enfoque de EA, con la web de Pogo, por ejemplo, orientada sólo al entretenimiento masivo. Los primeros proyectos de la nueva división de Ubisoft serán dos títulos de una nueva línea llamados *My Word Coach* y *My Life Coach,* juegos de mejora personal que continúan el camino abierto por Nintendo con *Brain Training.* Este anuncio de la distribuidora francesa demuestra que Nintendo ha tenido éxito con su apertura hacia los productores de juegos comerciales.







Los chips modificados de 360, como Infectus, favorecen la piratería. Microsoft ha empezado a vetar el Xbox Live al hardware modificado.

START

Hasta ahora la 360 ha sido más accesible para los *hackers* que la PS3, pero, a pesar de la seguridad de Sony parece solo cuestión de tiempo que se exploten también las debilidades de su consola.



SOFTWARE

Pisando terreno firme

THQ intenta no perder la fuerza de las licencias infantiles al tiempo que busca nuevos mercados

THQ es una multinacional estadounidense con diez años de antigüedad, pero en España la oficina no se abrió hasta hace dos años. **Miguel Canut,** director general de THQ España (en la foto), habla de sus resultados con una satisfacción patente: "El primer año tuvimos un crecimiento del 84-85 por ciento respecto a lo que se había vendido el año anterior, y sin tener ninguna película fuerte de Píxar". Exceptuando la reapertura de la oficina de Sega, THQ es la delegación más joven de las ubicadas en España; Canut apunta: "Nuestra progresión ha sido ir pasito a pasito, pero sí está claro que el que haya una oficina propia manejando el negocio en España hace que los clientes aprecien que tú puedas discutir de compañía a compañía las cosas. Las inversiones que puedes hacer en marketing son superiores a las que podría hacer un distribuidor. Las acciones a la hora de explotar un poquito más la vida a los productos es más importante con compañía propia".

"*Cars* fue nuestra primera apuesta como THQ España, y creo que se trabajó muy bien a nivel interno, aprovechando todo tipo de acciones promocionales y sinergias con otros productos"

¿Cuáles son los puntos fuertes que le llevan a hablar de su empresa con tal seguridad? Una cuidadosa elección de los títulos, un acuerdo de franquicias con gran éxito, una pizca de suerte y un modelo de empresa diferente. "Nos ponen muchas veces como ejemplo –sostiene con orgullo Canut–, y supongo que no será sólo mirando los números, que es lo más importante, sino que también por el espíritu de equipo y las relaciones", y añade: "Los objetivos de la compañía son comunes, los tenemos todos claros. Y no hablo sólo de resultados, sino de estrategias clave". Jorge Nicolás Vázquez, product manager, interviene para decir: "estamos siempre conectados. Aunque cada uno tiene su área y es totalmente responsable de aquello de lo que se ocupa, es importante colaborar y saber lo que estamos haciendo todos, porque beneficia a tu trabajo". Canut apostilla: "A todos nos toca trabajar, y trabajar mucho, pero, si trabajas contento, yo creo que es mejor". Lo cierto es que es algo que se percibe nada más entrar en la oficina. Los espacios son muy abiertos e interconectados, y la gente habla en voz alta consultándose o informándose. De hecho, la oficina española está sirviendo como ejemplo para abrir nuevas delegaciones de THQ en Europa.

Volviendo a los elementos que han hecho que THQ obtenga excelentes resultados económicos es inevitable hablar de Disney-Píxar, de la que la distri-

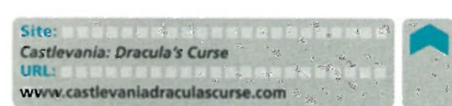


La imagen inferior es un avance de *Ratatouille*, la licencia de la película de Disney-Pixar de este año, que saldrá en septiembre. Otras apuestas de THQ para este año son *Frontlines, Stuntman, Bratz* (también para el público infantil) y *Worms 2*.

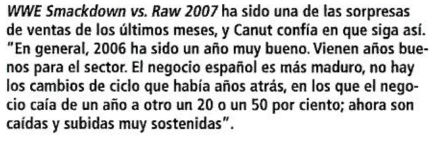


LA WEB DEL MES

Aficionados, gente que trabaja en una película, autores de cómic famosos... internet es sin duda una mezcla explosiva de entretenimiento, como muestra el blog de producción de la futura película de animación *Castlevania: La maldición de Drácula*. Escrito por la guionista Warren Ellis y el animador James Jean, el blog es un caldo de cultivo para la especulación y el descontento, ya que la gente no puede participar. En un post titulado *Opinión de aficionado sobre la música*, Ellis establece la norma: "esto es sólo un blog de producción. Si decidimos que la música la interpretará un tío con dos cucharas, así será".







WWE Smackdown vs. Raw 2007 **ha sido una de las sorpresas de ventas de los últimos meses, y Canut confía en que siga así. "En general, 2006 ha sido un año muy bueno. Vienen años buenos para el sector. El negocio español es más maduro, no hay los cambios de ciclo que había años atrás, en los que el negocio caía de un año a otro un 20 o un 50 por ciento; ahora son caídas y subidas muy sostenidas".**

buidora ha licenciado los últimos títulos. El año pasado *Cars* supuso una parte importante de los ingresos de THQ España, aproximadamente un 30 por ciento de las ventas. De hecho, el público infantil ha sido uno de los baluartes de la empresa en sus principios y, aunque hace cuatro años THQ decidió ampliar las fronteras de su público hacia los adultos, no quiere perder de vista en ningún momento aquello que le ha permitido crecer. Canut señala: "*Cars* fue nuestra primera apuesta como THQ España, y creo que se trabajó muy bien a nivel interno, aprovechando todo tipo de acciones promocionales [como la exposición *La Historia del Videojuego* que se organizó en Kinépolis en Madrid, coincidiendo con el estreno de la película], de sinergias con otros productos, colaboraciones con Disney y con *first parties,* como Sony. Gracias a esa unión de esfuerzos se consiguió que *Cars* haya tenido unas cifras impresionantes", de alrededor de 220.000 unidades, en todas las plataformas. Para este año, la licencia de Píxar es *Ratatouille.*

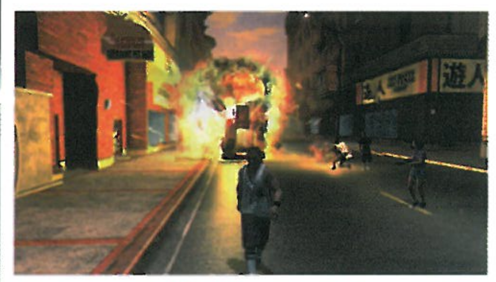
En lo que respecta a la suerte que ha acompañado a THQ España, el protagonista es *WWE Smackdown vs. Raw 2007,* el juego licenciado de lucha libre. Antes de diciembre, las ventas eran marginales, pero entonces el canal de televisión Cuatro empezó a emitir un programa de wrestling, y la venta se disparó hasta las 50.000 unidades.

Otro de los aspectos destacados de THQ es esa búsqueda de un mercado adulto, con el lanzamiento de *S.T.A.L.K.E.R.,* un FPS que se retrasó varios años y que ha obtenido excelentes críticas, *Supremme Commander* y *Titan Quest,* (la empresa centró esfuerzos en 2006 en el PC, temiendo que el cambio generacional de consolas ralentizara las ventas, algo que finalmente no ha sucedido). *Saints Row,* para 360, entra en la misma línea de negocio, aunque la poca base establecida de la consola en España ha impedido buenos resultados económicos. Canut lo atribuye a la peculiaridad del mercado español: "Quizás en Inglaterra Xbox 360 es más importante en el negocio, y nosotros seguimos queriendo sacar juegos de PS2, que no son tan interesantes para otros territorios. Nuestros datos dicen que, durante el año 2007, alrededor del 55 por ciento del software va a seguir puesto en PS2 y DS". ¿Es sensible la empresa a estas peculiaridades de cada país?, Canut afirma que sí, "a veces las centrales no acaban de entender por qué unas cosas funcionan aquí y no en otros territorios, pero nuestra central en Europa confía mucho en la información que nosotros le facilitamos. Nos sentimos apoyados". Más difícil es explicarles por qué no se venden tantos juegos en verano y no entendían que la gente estaba en la playa o de copas, pero hasta eso ha tenido solución: "convocamos reuniones en julio, y entonces ven que por la calle somos los únicos, y vamos corriendo a un local con aire acondicionado".





Sobre estas líneas, *Supremme Commander,* el juego con mayor zoom del mundo. A la izquierda, *S.T.A.L.K.E.R.,* un FPS postapocalíptico para PC. A la derecha, arriba, *Saints Row,* que tendrá segunda parte en 360 y PS3, y *Cars.*





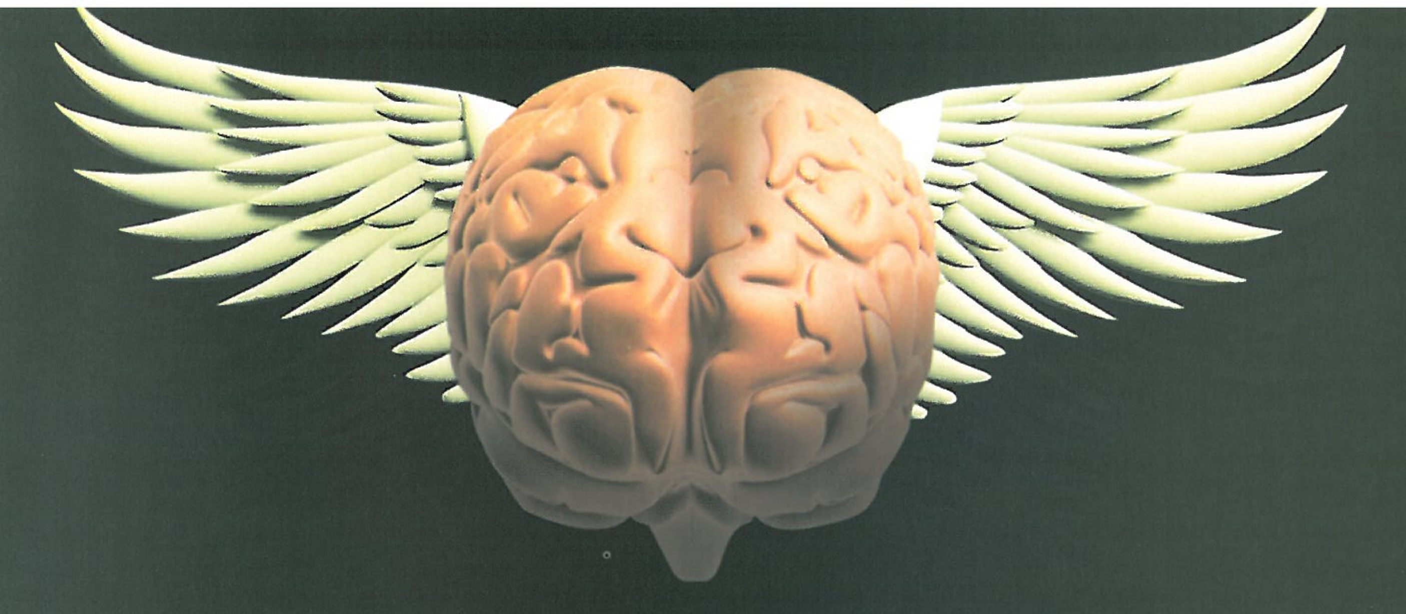
OUT THERE



AVENTURA REPETIDA

El primer juego de aventura de acción acaba de recibir una continuación. Puede que esta nueva oportunidad de conseguir el cáliz no sea oficial, y que funcione en la Atari 5200 en lugar de en la 2600 original de 1980, pero *Adventure II* viene con una falta de los dos puntos y de subtítulo propia de los viejos tiempos, y en una caja de lujo que incluye un manual a color, mapas en pergamino y un par de imanes de nevera. La carrera para encontrar los huevos de Pascua del juego ha empezado.

• www.atariage.com





Touch! Generations

Da alas a tu cerebro

A LA VENTA EL 29 DE JUNIO

Nuevo!

MÁS
BRAIN TRAINING™
del Dr. Kawashima
¿Cuántos años tiene tu cerebro?

NINTENDO DS™

Más Brain Training™ del Dr. Kawashima



3+
www.pegi.info

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO PARA MANTENERLO EN FORMA. ¡MÁS DE 10 MILLONES DE USUARIOS A NIVEL MUNDIAL!

Touch! Generations

Más Brain Training.- Sigue entrenando tu mente con la nueva entrega del Dr Kawashima. Más Brain Training te propone continuar tu programa de entrenamiento con nuevos y divertidos retos. ¿Te atreves?



PARA NINTENDO DS



Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora, pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

WWW.TOUCHGENERATIONS.ES

English Training. DISPONIBLE.



How to improve your english? English Training escucha y corrige tu pronunciación gracias al micrófono y además te propone ejercicios adaptados a tu nivel. Exponte al idioma más útil del mundo de la forma más divertida.

Brain Training. DISPONIBLE.



Reta a tu cerebro antes de que sea tarde. Rejuvenece tu mente y pon en forma tus neuronas a través de diversos juegos mentales. Descubre cuántos años tiene tu cerebro.

Animal Crossing. DISPONIBLE.



Personaliza tu mundo en tiempo real. Podrás recorrer todo el mundo de Animal Crossing a través del modo Wi-Fi. Traspasa la pantalla y entra en la comunidad virtual que ha hecho historia.

Big Brain Academy. DISPONIBLE.



Pon a trabajar tu materia gris. Cinco categorías de juego en las que tendrás que responder lo más rápido posible y donde serás evaluado en función del tiempo de reacción y respuesta acertada.

42 Juegos de siempre. DISPONIBLE.



Los clásicos siempre permanecen. Los mejores juegos de mesa y de salón para disfrutar solo o con amigos compartiendo una única tarjeta de juego. También podrás competir contra otros jugadores a través de la función "descarga DS" y competir con gente de todo el mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo. 42 juegos de siempre para llevar contigo.

NINTENDO DS

![SOUND BYTES]

SOUND BYTES

"Qué triste es esto. Hay gente que está deseando que haya una masacre. Igual que esos que están deseando ver una ambulancia. Están deseando que ocurran estas cosas para subirse a hablar a la tribuna".
Jason Della Roca, de IGDA, en una entrevista en MSNBC, sobre la reacción de Jack Thompson al tiroteo de Virginia.

"El que le dice a usted y al pueblo americano que estoy deseando ver una ambulancia es un imbécil. He estado con gente que ha perdido a sus seres queridos. Estoy intentando salvar vidas y no pienso avergonzarme de ello".
Reacción sorprendentemente contenida de Jack Thompson a la reacción de Jason Della Roca a su reacción.

"La última vez escribí por qué, después de décadas de disfrutarlos, he acabado odiando los juegos de rol de fantasía (vamos, los RPG). Esos buenos chicos de la famosa web Slashdot ofrecieron un vínculo con mi texto y mucha gente lo leyó. Muchos dejaron comentarios, llamándome idiota. Me cargué de odio, y eso me hizo fuerte. 'Oye, chaval. Te aviso. Si no fuera por el hecho de que yo tengo razón y ellos no, me pondría muy nervioso ahora mismo".
Jeff Vogel, creador de *Exile*, vuelve a contar en su blog por qué odia los RPGs.

"Estamos examinando el presupuesto [para PS3] en cuanto a precios y volumen. Las previsiones de ventas cambian y el mercado es competitivo. Estamos revisando nuestra estrategia para la PS3".
El presidente de Sony, Ryoji Chubachi, es blanco de las iras colectivas de los relaciones públicas responsables de las notas de prensa que descartaban planes de reducción de precios.

SOFTWARE

Tras la red

Aunque todos quieran marcar un golazo, a veces es suficiente con ganar a los amigos

El 20 de abril Sega anunció una noticia que supondrá el divorcio inmediato de algunos jugadores, pero que a otros apenas les afectará: *Football Manager* se transformará en un juego online masivo multijugador (MMO), después de un periodo de prueba beta que todavía no ha comenzado. Miles Jacobson, director del desarrollador Sports Interactive Studios, cuenta cómo se juega con este título:

Hacer de *Football Manager* un juego masivo multijugador online podría parecer un paso natural, pero ¿que puede ofrecer un MMO que no estuviera ya en la serie?
Lo que hemos tratado de hacer con *Football Manager Live* es crear un juego más accesible. Queremos atraer a la gente, quizá incluso a antiguos seguidores de la serie, que pueden disfrutar de la oportunidad de jugar competitivamente una o dos veces por semana, y también a aquellos que quieren jugar más a menudo.

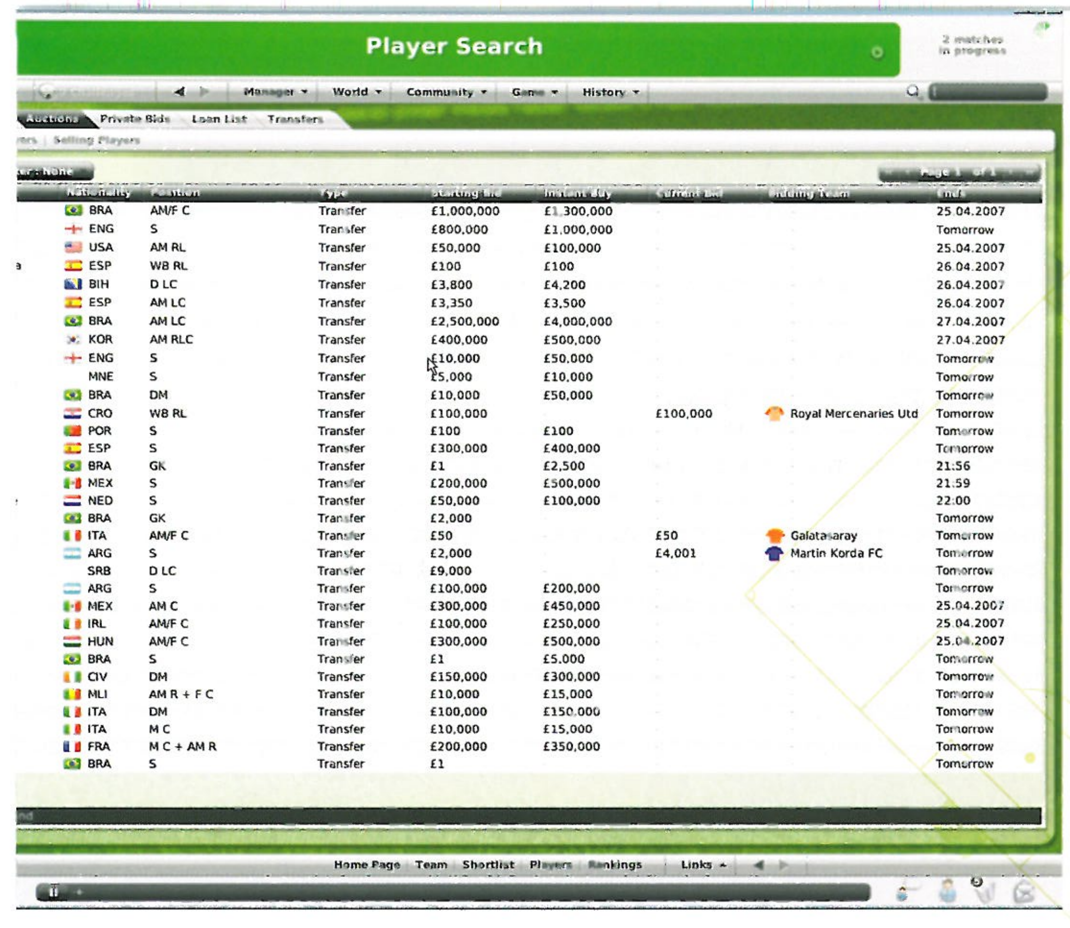
"Crear un marco y después dejar que otra gente trabaje dentro de él es fantástico. La gente ha crecido con los juegos, ¿por qué no darles la oportunidad de hacerlos como quieran?"

Football Manager* ha contado siempre con una comunidad de entregados fans que aportaban contenidos; ¿seguirá siendo fundamental ese aspecto social en *Football Manager Live?
Por supuesto. Como cada vez se incorpora más gente al test alfa, es obvio que un factor esencial es contar con gente que ayuda a otros usuarios a empezar a jugar, a organizar las competiciones y a



El diseño de *Football Manager Live* y su interfaz llena de estadísticas les serán familiares a los seguidores de *Football Manager*. Aunque parece complicado, después de un breve entrenamiento es automático empezar a establecer filtros y organizar la alineación de tu equipo.





Nationality	Position	Type	Starting Bid	Instant Buy	Current Bid	Bidding Team	Ends
BRA	AM/F C	Transfer	£1,000,000	£1,300,000			25.04.2007
ENG	S	Transfer	£800,000	£1,000,000			Tomorrow
USA	AM RL	Transfer	£50,000	£100,000			25.04.2007
ESP	WB RL	Transfer	£100	£100			26.04.2007
BIH	D LC	Transfer	£3,800	£4,200			26.04.2007
ESP	AM LC	Transfer	£3,350	£3,500			26.04.2007
BRA	AM LC	Transfer	£2,500,000	£4,000,000			27.04.2007
KOR	AM RLC	Transfer	£400,000	£500,000			27.04.2007
ENG	S	Transfer	£10,000	£50,000			Tomorrow
MNE	S	Transfer	£5,000	£10,000			Tomorrow
BRA	DM	Transfer	£10,000	£50,000			Tomorrow
CRO	WB RL	Transfer	£100,000		£100,000	Royal Mercenaries Utd	Tomorrow
POR	S	Transfer	£100	£100			Tomorrow
ESP	S	Transfer	£300,000	£400,000			Tomorrow
BRA	GK	Transfer	£1	£2,500			21:56
MEX	S	Transfer	£200,000	£500,000			21:59
NED	S	Transfer	£50,000	£100,000			22:00
BRA	GK	Transfer	£2,000				Tomorrow
ITA	AM/F C	Transfer	£50		£50	Galatasaray	Tomorrow
ARG	S	Transfer	£2,000		£4,001	Martin Korda FC	Tomorrow
SRB	D LC	Transfer	£9,000				Tomorrow
ARG	S	Transfer	£100,000	£200,000			Tomorrow
MEX	AM C	Transfer	£300,000	£450,000			25.04.2007
IRL	AM/F C	Transfer	£100,000	£250,000			25.04.2007
HUN	AM/F C	Transfer	£300,000	£500,000			25.04.2007
BRA	S	Transfer	£1	£5,000			Tomorrow
CIV	DM	Transfer	£150,000	£300,000			Tomorrow
MLI	AM R + F C	Transfer	£10,000	£15,000			Tomorrow
ITA	DM	Transfer	£100,000	£150,000			Tomorrow
ITA	M C	Transfer	£10,000	£15,000			Tomorrow
FRA	M C + AM R	Transfer	£200,000	£350,000			Tomorrow
BRA	S	Transfer	£1				Tomorrow

La búsqueda de jugadores (izquierda) tiene tal profundidad que puedes pasarte horas buscando el equipo perfecto o echando un vistazo a un jugador del carril izquierdo con control, ritmo y habilidades de pase. En cuanto a los partidos (abajo), se mantiene la interfaz en 2D de *Football Manager*, con una táctica de estadísticas de equipo muy accesible, y opciones ajustables como velocidad variable, parones en el juego y, por supuesto, el chat para burlarte de los que tratan de vencer a tu equipo de titanes.



integrarse en la comunidad. Y ésa es una de las razones por las que tendremos diferentes mundos de juego para cada tipo de usuario, porque lo que hemos aprendido de la serie *FM* es que los diferentes jugadores quieren jugar de maneras distintas.

¿No les preocupa que quizá algunos de los puntos fuertes de *FM*, como la profundidad de la búsqueda o el nivel de detalle en cosas como los equipos juveniles, se pierda al dar el paso hacia una experiencia más accesible?
Si no quieres crear un equipo juvenil, muy bien, pero puedes tenerlo si quieres. Puedes trasladar tu táctica de *Football Manager* a *Football Manager Live*, así que no ha cambiado nada en cuanto a la táctica de equipos. Pero puedes hacer lo que quieras dentro del juego, utilizando la organización de competiciones, y ése es uno de los valores del contenido generado por el usuario. Crear un marco y después dejar que otra gente trabaje dentro de él es algo fantástico. Puesto que la gente ha ido creciendo con los juegos, ¿por qué no darles la oportunidad de hacerlos como quieran?



Aunque se parece a sus predecesores, la interacción humana de *FML* añade un nuevo elemento para enganchar al jugador.

¿Por qué se cobrará una tarifa mensual por *FML*? ¿Qué recibirán los suscriptores a cambio?
Football Manager Live es un proyecto a largo plazo y, cuando se habló por primera vez de suscripciones, nosotros también nos hicimos estas preguntas. Ofreceremos un desarrollo constante y actualización con nuevos contenidos, y respuesta a los usuarios sobre lo que quieren ver en el juego. Nuestro objetivo es proporcionar el mejor servicio al cliente que nunca ha tenido un juego online, porque nos estamos dedicando a asegurarnos de que el usuario esté satisfecho. Eso es esencial: si compras *FML*, tendrás continuas actualizaciones, pero no lanzaremos packs de expansión por los que tendrás que pagar. Si aparecen nuevos contenidos, tendrás acceso a ellos sólo pagando tu suscripción. Lo tendrás todo. No creo que exista ningún MMO gratuito, pero lo que estamos intentando hacer es que el coste merezca la pena lo más posible. Somos conscientes de que, además de mucha diversión, tenemos que ofrecer un valor que responda al precio pagado.

Tratándose de un mundo de juego tan grande, con más de 1000 equipos, ¿qué tal funcionan los jugadores? A fin de cuentas, sólo hay un Ronaldo.
En *Football Manager 2007* hay más de 5.000 equipos. Y sigue habiendo un solo Ronaldo. Hay un montón de buenos jugadores en todo el mundo, y en nuestra base de datos hay ahora más de 50.000. La gente descubre continuamente estrellas jóvenes y jugadores de otras ligas, y, debido a los limitados sueldos, nadie acaba creando un equipo de superestrellas famosas, pero siempre puede crear un equipo realmente bueno. En eso consiste la diversión del juego. Mi único consejo sería: ¡no uses el auto-select!



CAJA LOCA

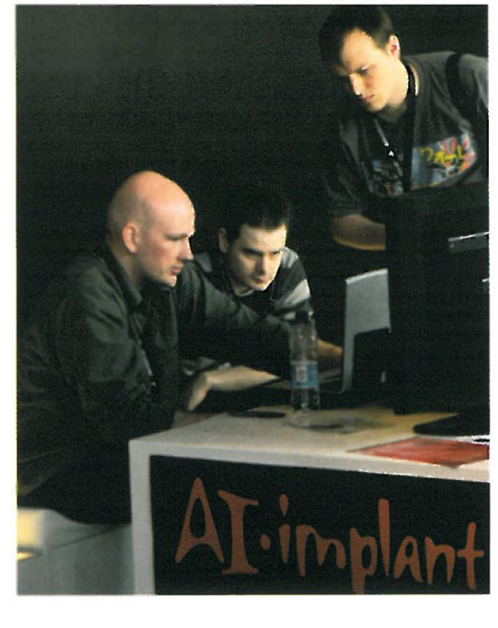
Todos hemos visto torres de ordenador con neones, cajas con ventanas transparentes que muestran las resplandecientes entrañas de la máquina, cubiertas con fibra óptica y empapeladas con calaveras o máscaras de gas, etc. Pero un "artista" con iniciativa ha logrado una bestia de máquina. Literalmente. El compucastor alberga un procesador Intel Core 2 Duo con un gigabyte de RAM. El cadáver de este gran roedor que vive en el agua se convierte en una pieza de mobiliario de escritorio más impresionante que la mayoría de las torres beis para PC. Un ventilador de 80 mm ubicado sobre la cola del majestuoso animal garantiza que los componentes no se calentarán dentro del armazón peludo. No preguntes dónde está el puerto USB.

● www.yourpsychogirlfriend.com/beav/

EVENTO

Sony apuesta por Home

El evento europeo DevStation revela los próximos meses de innovación técnica







Empresas de middleware como Emergent, Kynogon y AI.implant estaban también en el evento para hablar de cómo aprovechar al máximo la PS3, junto a los vicepresidentes de SCEE, Zeno Colaço (abajo izquierda) y Paul Holman.

Sony ha insistido siempre en que la PlayStation 3 es una consola preparada para lo que suceda en el futuro. En DevStation, la conferencia de desarrolladores europeos organizada por la empresa, Sony reveló algunos de sus planes futuros. "Home implica a los creadores de contenido en la toma de decisiones según va evolucionando la experiencia", señaló **Zeno Colaço,** vicepresidente de relaciones con distribuidores y desarrolladores en Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), refiriéndose al nuevo espacio con el que cuenta la comunidad online de la empresa.



450 desarrolladores europeos autorizados por Sony visitaron el encuentro, celebrado durante tres días en el BFI Southbank. En Japón y América hubo eventos similares.

Colaço añadió: "Todo el mundo está de acuerdo en que PlayStation 3 es una consola de un nivel superior, pero cuando combinas sus magníficos gráficos y su estupenda jugabilidad con la inmersión y el elevado control que Home aporta al usuario, la propuesta ya es bien distinta. Creo que ahí está la belleza de Home. No se trata de una versión fija de un producto lanzado en una fecha determinada. Es algo que está en continua evolución. Ahora sólo estamos en el punto de partida, ahí es donde se encuentran SCEE, nuestro desarrollador y nuestros socios distribuidores, pero al otro lado de la cadena estará también el contenido generado por los usuarios". Cuando acaba de iniciarse la primera beta y con una posible fecha de lanzamiento en otoño, quedan muchos deberes por hacer. El equipo londinense encargado de desarrollar la tecnología presentó un calendario aproximado de cuándo esperan que cada parte del servicio esté disponible. Cada mes se lanzará una nueva versión de lo que se ha llamado el Home Development Kit (HDK), que estará conectado con herramientas de desarrollo estándar como ProDG, de SN Systems, Maya y el motor de física de Havok.

El resultado será una rica capa de gráficos 3D con contenidos de carácter comunitario como texto y voz y minijuegos, además de los servicios proporcionados por PSN, como pagos y juegos. SCEE está ya en conversaciones con media docena de socios distribuidores que podrán tener sus propias áreas en Home cuando el servicio esté disponible online. Puede ser que sean las propias compañías las que gestionen estos espacios, algo no muy acorde con el habitual enfoque centralista de Microsoft y Nintendo. Estas áreas podrán personalizarse también en aspecto y diseño. Colaço explicó: "Ya hemos estado en contacto con creadores de contenidos, y ellos han comprobado ya que no nos dedicamos a dictarles lo que tienen que hacer. Y eso ya es un gran cambio. Nuestra filosofía siempre ha sido dar acceso libre al consumidor a través del mundo de PlayStation. Lo que les ha atraído es la conexión directa que permite este sistema".

Pero Home no fue el único punto de interés en DevStation. El evento, que duró tres días, fue visitado por unos 450 desarrolladores, interesados en temas muy específicos. El primer día fue una introducción al desarrollo de PlayStation 3. En el segundo día se presentaron estudios más detallados sobre cómo utilizar la arquitectura de SPU paralela de la PS3 para tareas como el procesamiento de escenas y el sombreado de vértices. Entre los temas clave estuvieron también la optimización y el código de depuración. El último día se dividió entre dos temas: por una parte, el aprovechamiento de las posibilidades del PSN, como la organización de partidas, los marcadores, la organización y el uso de los archivos, y, por otra, la presentación de herramientas de audio, física e IA.

Ha quedado clara la naturaleza cada vez más flexible de las operaciones de SCEE. PlayStation 3, PSP, PSN y ahora Home son partes independientes pero interconectadas del futuro de la compañía. **Paul Holman,** vicepresidente de tecnología de SCEE, afirmó: "Todo tiene que estar conectado durante el proceso. Los equipos de desarrollo tienden a trabajar en una sola cosa a un tiempo, pero nosotros tenemos que adoptar un enfoque muy holístico para que todo esté interrelacionado". Y donde mejor puede comprobarse este enfoque es en las versiones SDK de cada plataforma, que permiten a los desarrolladores ponerse al día con las tecnologías de PS3 y PSP. El precio y los títulos *first party* protagonizarán quizá los titulares de la guerra entre las consolas de la generación actual, pero, a largo plazo, serán estas innovaciones mensuales las que tendrán un mayor efecto.



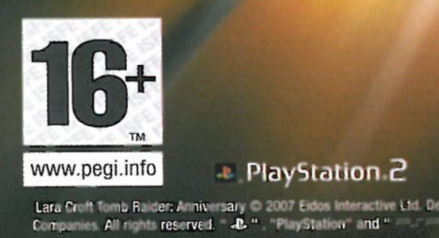




Además de hablar de tecnología y herramientas, DevStation fue una oportunidad para acercarse a los juegos: Criterion presentó una primera demo de *Burnout Paradise* para PS3.

REVELA EL PASADO.
DESCUBRE LO
DESCONOCIDO

LARA CROFT
TOMB
RAIDER™
ANNIVERSARY





PSP

WWW.TOMBRAIDER.COM





PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Transformers

PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION



¡Autobots! ¡Tirad algo! Será raro si la versión todo-formato de la película de Michael Bay no está llena de combinaciones de botones y lanzamientos de coches. Desarrolla: Traveller's Tales.

Sins Of A Solar Empire

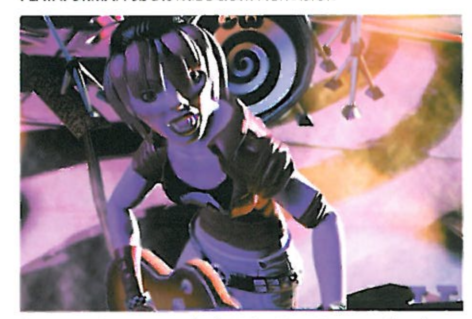
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** STARDOCK



Después de haber inventado lo que el desarrollador de Ironclad denonima el género 'RT4X', que mezcla la estrategia espacial con combates tácticos, *Sins* ofrece acceso a los beta como avance.

Guitar Hero Encore: Rocks The 80s

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION



Otro mes más, otro anuncio de *Guitar Hero*. Esta vez sobre el que tanto se ha rumoreado, el pack de la expansión, que revive éxitos como *Flock Of Seagulls, Twisted Sister, Asia* o *Blow Wow Wow.*

Soul Calibur Legends

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** BANDAI NAMCO



Como si *Stage Of History* no fuese lo bastante rimbombante. Wiimando y Nunchaco son las armas de este juego de mazmorras en tercera persona, que ejecuta "movimientos orquestados".

Obscure II

PLATAFORMA: PC, PS2, Wii **DISTRIBUCIÓN:** PLAYLOGIC



Una "extraña y bella planta" da pie a la continuación del juego de terror quinceañero de 2004. Vuelve el cooperativo original pero el cangrejo enemigo gigantesco está ahora en otras lides.

Super Puzzle Fighter II Turbo

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



Los ambientes al estilo Udon SON mejores que los duendes estilo escalado, pero que no se quejen los usuarios de PSN y Live: Lo próximo de Udon es un *remake* de *Super Street Fighter II* en 1080p.

Lost Planet: Extreme Condition

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



Con la revelación de Capcom de un port, el PC se convierte en la más poderosa consola del planeta. Texturas mejoradas, mejor iluminación y resolución y discutible control con el ratón.

Wipeout Pulse

PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



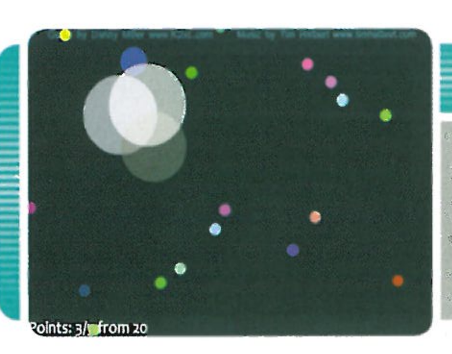
Mag-Strip es el último salto tecnológico de *Wipeout*, segunda parte de uno de los mejores juegos de PSP que introduce loops en los loops y caídas verticales. No es tan *Pure*, pero sí alucinante.

Continuación de Saints Row sin título

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** THQ



Debe molar pasar del *Descent* al *Freespace* y luego a *The Punisher* y las entregas anuales de esta banda tan simple. El original tenía buenas ideas a pesar de su fea apariencia.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Boomshine

http://www.kongregate.com/games/k2xl/boomshine

Uno de los primeros juegos Flash estrella del portal Kongregate, *Boomshine*, es tranquilo, bonito, estimulante y elegante, casi todo lo que no se esperaría de un juego con la palabra "boom" en su título. La premisa es sencilla. Un número fijo de puntos de colores rebotan por la pantalla. Tienes a tu disposición una sola detonación que hace que el punto se hinche hasta convertirse en un círculo para después volver a encogerse. Cualquier punto que choque con esa explosión también se hincha, lo que lleva a una reacción en cadena. Lo que hay que hacer es explotar un número determinado de ellos. Lo divertido es seguir la trayectoria de los puntos (esa regla zen de que es mejor hacer click donde no hay que donde sí los hay) y su estética. Hay parecido con *Electroplankton* en que los puntos emiten una nota distinta cada vez que chocan, y en que los discos de color pastel que generan son muy agradables. Pero lo bueno no es sólo esto: Kongregate reinvierte parte de las ganacias en publicidad en sus desarrolladores; una hora jugando a esto merece la pena.



El arte conceptual de *Starcraft II* tiene la belleza y la espectacularidad necesarias para ser de esos que justifican por sí solos la compra de un libro de ilustraciones. Es de esperar que los escenarios finales del nuevo bombazo de Blizzard le saquen el mayor partido posible.

COSAS SOBRE Japón

Pros y contras de dedicar tu vida a un único juego

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

Seúl... Para muchos, uno de los destinos turísticos más atractivos que Asia puede ofrecer. Para otros no deja de ser una ciudad de paso que recuerda demasiado a Tokio. Para Blizzard representa su núcleo de operaciones en Corea del Sur, país que le reporta el mayor número de beneficios en el mercado oriental.

Lo curioso es que casi todos estos beneficios se han generado en los últimos nueve años con un único juego, *Starcraft*. Su lanzamiento supuso un punto de inflexión en la vida de muchos jugadores y el despertar de una nueva era en los deportes electrónicos. El imperecedero RTS catapultó a la fama a comandantes que hicieron de la gestión de Protoss, Terran y Zerg una profesión. Los mejores formaron liguillas a través de Battle.net, y su habilidad en el manejo de unidades no sólo llamó la atención de otros usuarios, sino que sedujo a empresas como SK Telecom, que vieron en la pasión de los jóvenes jugadores una oportunidad de oro para hacer negocio. Con el patrocinio de grandes entidades, el resto vino rodado. La magnitud del fenómeno *Starcraft* traspasó el umbral del servidor de Blizzard para llegar a toda la nación a través de tres cadenas de televisión privadas, donde toda la programación consistía en la retransmisión de torneos con el emblemático título como protagonista.

> "Blizzard no contaba con las reacciones de los jugadores profesionales y los usuarios puristas, que vieron cómo con la segunda parte de *Starcraft* se cernía sobre ellos la sombra de la duda. Querían su *Starcraft* clásico"

Blizzard, con el público coreano metido en su bolsillo gracias a *Starcraft*, decidió por fin tributar su particular homenaje a sus incondicionales. A todos ellos decidió regalarles la continuación de su juego favorito en la Worldwide Invitational, evento que sirvió de fase final del campeonato que disputan los mejores jugadores de RTS del mundo.

La locura colectiva no se hizo esperar cuando las primeras imágenes de *Starcraft II* mostraron un remodelado escenario en 3D y nuevas y mortíferas unidades que añadir al plantel de las tres razas que dan color a su universo. Con lo que no contaba Blizzard era con las reacciones de los jugadores profesionales y los usuarios más puristas, que, ya con los ánimos más calmados, vieron cómo con la segunda parte de *Starcraft* se cernía sobre ellos la sombra de la duda. Lo que los expertos querían era su *Starcraft* de corte clásico, que no permitiera alterar en demasía el estilo de juego que habían pulido durante tantos años.

Con los nuevos mapeados y unidades de *Starcraft II*, que aprovecharán las ventajas del entorno tridimensional, nadie parte con ventaja: todos somos principiantes. El bagaje de tantos años de práctica con la entrega original siempre sumará enteros a la experiencia de juego, pero puede que no sea determinante visto el cambio cualitativo que ha experimentado la serie. Y esto duele mucho a quien ha consagrado tanto tiempo a sacar el máximo provecho a un juego que verá cómo muchos de sus usuarios migran a su esperada revisión. Para ellos, lo que parecía ser la silueta de un poderoso aliado cobró la forma de un temible enemigo que

ha llegado para hacerse con el trono al mejor RTS.

De todas formas, el primer *Starcraft* seguirá dando guerra durante mucho tiempo en Corea. Fue el primer RTS con suficientes elementos complejos como para arrastrar a toda una generación a los cibercafés, cuya oferta resultaba insuficiente para abastecer a todos los usuarios que se agolpaban a sus puertas. La búsqueda de rivales con los que poner en práctica las estrategias ideadas en el modo individual llevó a la creación de una comunidad de jugadores tan peculiar que su imagen se ha convertido en uno de los clichés del país.

Y es que el aficionado a los videojuegos coreano no sabe de juegos, sabe de un juego. Su juego. Sea *Starcraft* o *World of Warcraft*, el tiempo que dedican a su título preferido es tan exagerado que puede poner en peligro su salud... o su vida. No en vano los fallecimientos en Corea causados por la adicción a los juegos online (se producen dos casos al año, como mínimo) han alertado a escala mundial del peligro al que nos exponemos cuando sustituimos toda necesidad biológica por el juego prolongado. Los *hikikomori* japoneses son unos aficionados al lado de ciertos coreanos.





Sobre estas líneas: ¿Estará este jugador coreano lamentándose por el lavado de cara al que han sometido a la segunda parte de *Starcraft*?
A la izquierda: Se dice que Corea y Japón son primos hermanos, como bien demuestra la afición que existe por el *cosplay* en ambos países.

LOKI

¡HÉROES que harán temblar al mismísimo DIABLO!



Una aventura épica a través de las más grandes mitologías: Azteca, Egipcia, Griega y Vikinga.



Escoge entre los 4 tipos de héroes con atributos y poderes totalmente diferentes.



Enfréntate con los monstruos mitológicos que aparecen en las leyendas de la antigüedad (El Minotauro en su laberinto, Fenrir el lobo gigante...).

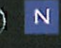


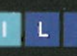




YA A LA VENTA



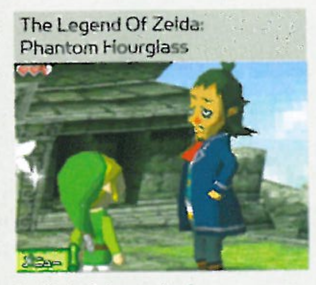



Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass



Twilight Princess duró una semana, y esta fresca copia de _Wind Waker_ no lo hará mucho más, así que será mejor que la siguiente actualización de Link no tarde en salir.

DS, NINTENDO

Eternal Sonata



Al parecer Chopin soñó este universo RPG mientras moría en 1949. ¿Jugando a ser un poeta de la música mientras se lucha? Esto tiene que salir en Europa.

360, NAMCO BANDAI

Super Smash Bros Brawl



Websites burlonas, grandes pantallazos y listas de desarrolladores y personajes no van a hacer la espera del juego de cabecera de la Wii más llevadera. ¿Y dónde está Ness?

Wii, NINTENDO

Pre-jugado

Desarrollar en tiempos interesantes



La demo de *Blacksite: Area 51* causó algo de malestar por ser tan corta, pero funciona como un tráiler de película, sólo que interactivo. Más que suficiente para un juego.

Para aquellos que siguen las listas de ventas, un nombre bastante familiar se ha pasado las semanas centrales de mayo subiendo puestos hasta la zona más caliente, *Crackdown*. O, más bien, *¡Crackdown Con Acceso a La Beta de Halo 3!*, como parece que ahora se le conoce. Desde que se anunció el plan para integrar la beta, ha habido mucha especulación acerca de si conseguiría subir la ventas de *Crackdown*, y también cómo se tomaría Dave Jones y el equipo de Real Time Worlds el que un juego que se merece el éxito por sí mismo se lo gane gracias a otro. No es ni mucho menos nada nuevo, como podrán atestiguar los que tienen copias de *¡Zone Of The Enders Con la Demo Jugable de Metal Gear Solid 2!*, pero ha sido un buen experimento para ver lo hambrientos que están los jugadores de contenidos inéditos.

Echando una ojeda a la lista de juegos de esta sección de este mes, se ve que esto ya no es un experimento, se trata de negocio, como siempre. La fecha de lanzamiento de *Age Of Conan: Hyborian Adventures* puede que esté aún lejos, pero miles de jugadores ya han explorado su potencial en su beta. Pero lo que está también muy claro es que el propósito de estas avanzadillas está cambiando. A pesar de que los niveles multijugador disponibles de *Halo 3* son claramente un prueba beta, está también muy claro que es una maniobra de mercadotecnia, ya que los largos y minuciosos tests internos de Bungie ya han puesto el juego en marcha. Y aunque las demos anteriormente estaban para probar un juego antes de comprarlo, esta nueva "especie" de beta, tipificada por "la prueba de broma" de *Blacksite: Area 51*, está diseñada no para responder tus dudas acerca del juego, sino para que te pique la curiosidad. Lo mismo sucede con todo lo que ya sabemos de *Bioshock*, sólo sirve para abrir las ganas de verlo.

Y puede que Crackdown se encuentre en una situación privilegiada. Los jugadores que decidieron no comprárselo, habiéndose saciado con su generosa demo, puede que ahora cambien de idea para poder hacerse con otra demo muy esperada.

Pero mientras los méritos y peligros de las demos se debatan en años venideros, no hay duda de que quitan protagonismo a los juegos ya terminados, algo de lo que ya se han dado cuenta los desarrolladores de *Shadowrun*.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ROCKSTAR**
ESTUDIO: **ROCKSTAR NORTH**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **16 DE OCTUBRE (NORTEAMÉRICA), 19 DE OCTUBRE (EUROPA)**

Grand Theft Auto IV

La serie pone los pies en el suelo; hay que ver si para perder la chispa o encontrar su alma

Dónde transcurre? Ésa es la parte fácil. Cuando se lanzó el tráiler de *Grand Theft Auto IV,* allá por marzo, su confuso argumento apenas insinuaba nada de la ubicación del juego: ¿se trataba de la Liberty City de *GTA III* o la Nueva York real? La respuesta es que es ambas cosas: una máscara de ficción para una ciudad que, en cuanto a detalle y espíritu, resulta más cercana a la Gran Manzana que cualquiera de los otros acercamientos más específicos que se han hecho en el pasado.

La segunda pregunta es una obsesión para los fans de *GTA* desde que *Vice City* les hizo retroceder en el tiempo al frío glamour de las series televisivas de los 80, y resulta peliaguda: ¿cuándo transcurre la acción?

Existe una respuesta directa –*GTA IV* está ambientado en el presente–, pero resulta algo falsa, ya que Liberty no es la Nueva York actual. Allí, Giuliani nunca fue alcalde, y no se produjeron las medidas contra el crimen y el boom económico; quizá su equivalente al World Trade Center no fue destruido, o quizás nunca se construyó.

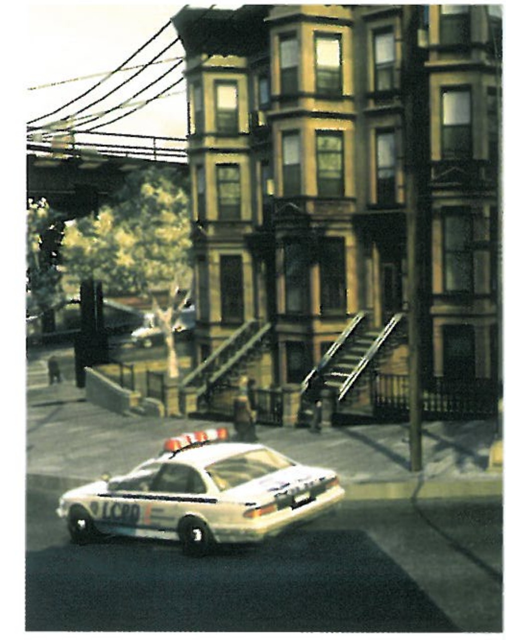
Es una ciudad desaliñada, opresiva y peligrosa, y tiene cierta atemporalidad de finales del siglo XX. Durante una corta pero impresionante demo que consiste en un paseo por Brooklyn (perdón, Broker), la brújula de la cultura pop –la radio del coche– ofreció psicodelia sesentera y soul, además de algo de eurotrash de los 90. Incluso, por un momento, sus calles llenas de basura parecen sacadas de una peli para negros de los 70. Pero lo cierto es que esos indicadores culturales ya no tienen la importancia que antes tenían. *GTA IV* ya no es el reflejo de una época, ni una remezcla de referencias cinematográficas. Su inspiración y su razón de ser no son más que la misma ciudad.

Allí, Giuliani nunca fue alcalde, y no se produjeron medidas contra el crimen ni el boom económico; el World Trade Center no fue destruido, o quizás no se construyó

Liberty City es un campo de acción de un tamaño similar al de San Andreas, pero con más cosas y una mayor dimensión vertical (más allá de los helicópteros que podrás utilizar). Subirse a un poste de teléfono puede ser una forma un tanto burda de demostrarlo, pero esa clase de elevación puede ser esencial a la hora de convertir un callejero plano en un escenario real. Tan esencial como la increíblemente realista vida callejera: el lento y ruidoso tráfico, los peatones que pasean, fuman, hablan por el móvil y reaccionan con pánico al sacar una pistola. Al ser un *GTA,* los detalles no están en la apariencia o la interactividad, sino en el comportamiento.

Y un detalle a través del cual *GTA IV* proclama sus principios es una de las actividades distintivas de la serie: robar un coche. Al acercarse a un vehículo aparcado, el matón de la Europa del Este Niko Bellic no se limita a abrir la puerta, subirse y arrancar: rompe la ventana para entrar y hace un puente para encender el motor. Quizá sólo sea una floritura de animación, pero es significativa. Un mundo de aspecto tan real necesita parecerlo, y los excesos caricaturescos de los *GTA* –y quizás parte de su abierta espontaneidad– han tenido que contenerse para ello.

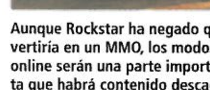
El aspecto visual es más crudo, más sobrio, y todo indica que tanto la acción como la historia seguirán esa senda, aunque Rockstar ha señado que el sentido del humor de la serie seguirá presente. El camino de Niko no le llevará a las alturas de poder e influencia de Tony Montana: por lo que nos han dicho, será un juego de supervivencia y no de supremacía, en el que ganará posiciones en las organizaciones criminales pero sólo hasta cierto punto, y su pasado como traficante de personas acabará afectándole. A grandes ras-





Como anteriores *GTA*, el *IV* no competirá con los juegos gráficamente más avanzados, aunque no se queda tan atrás como antes, sobre todo gracias a su increíble iluminación. Si alejas la cámara, tanto la distancia como el nivel de actividad te ofrecerán una vista asombrosa.





Aunque Rockstar ha negado que *GTA* se convertiría en un MMO, los modos multijugador online serán una parte importante. Se comenta que habrá contenido descargable para 360, pero no se ha confirmado en PS3.



Rockstar está intentando mejorar de forma notable la sensibilidad a la hora de manipular las caminatas de Niko, lo que corrobora su soberbia animación con la forma en que mueve la cabeza al pasear con chulería. Los tiroteos también mejorarán.



Los chicos de Rockstar están especialmente orgullosos de que el juego no muestre ni costuras ni cargas. Ni siquiera los interiores, llenos de detalles pero ausentes de gusto, dan un momento de pausa al nuevo motor.





El increíble tamaño de lo que suponemos que se llamará el Puente de Broker hace que merezca la pena observarlo a vista de pájaro; pero cuando más asombra es al bajar al nivel de la calle. Aunque la demo no incluye una visita a la zona de Manhattan/Algonquin, es fácil imaginar a los jugadores echando el stick derecho atrás igual que los turistas inclinan su cuello para empaparse de la arquitectura que les rodea.

gos, seguirá un arquetipo del "sueño americano", pero centrándose en la historia de la lucha de un inmigrante para encontrar su sitio, en lugar de la fantasía de un hombre pobre convertido en el rey del mundo. En realidad, la falsa promesa por la que Niko acaba trasladándose a Liberty –los cuentos de su primo Roman sobre una vida por todo lo alto– parece una parodia de las antiguas líneas argumentales de los *GTA*.

Este *GTA* empieza a acotarse como una propuesta con peso de lo humano, por lo que Rockstar ha confirmado que las relaciones con la gente serán una parte fundamental del juego, y resultarán vital para progresar. No sabemos si el móvil tan mostrado en la demo jugará un papel importante en ello, pero así parece. Los sentimientos de familia, lealtad y comunidad alrededor de Niko será esencial, es algo que Rockstar North ya comenzó a explorar en San Andreas y que marca otro paso atrás con respecto al modelo de tipo solitario que ha marcado la serie.

Puede que no se modifique el cuerpo de Niko –Rockstar ha dado un paso atrás con respecto a los pecadillos roleros de San Andreas, ya que teme que malogren la fuerza del protagonista–, pero ha prometido que el mundo en que se mueva se defenderá de sus actos; cada acción tendrá consecuencias. Y eso es lo más atractivo a la vez que lo más preocupante de *GTA IV*. Si la credibilidad narrativa deja fuera absurdos como la mochila voladora, y la verosimilitud interactiva coarta los arranques sociopáticos de los jugadores, ¿no peligra esa libertad absoluta que marcó a los *GTA* como la serie de videojuegos definitoria de la anterior generación? Puede.

Según como se mire, *GTA IV* puede correr el peligro de tomarse demasiado en serio a sí mismo. Pero hay que pensar en la excitante idea de que alguien esté tomándose la creación de un mundo videojueguil con esta seriedad, sobre todo un equipo de desarrollo tan capaz e influyente como Rockstar North. Incluso respirar las escasas señales de humo que Rockstar está dejando escapar a día de hoy –una pista aquí, una sugerencia allá– intoxica en exceso. La sutil ambición de su trama añade aún más interés a la ambición suprahumana de crear una ciudad virtual así de natural. Incluso si ocurre lo inesperado y el juego se pega un resbalón, todo indica que la nueva Liberty City será una creación inolvidable, y un tributo a la altura del espectáculo, la diversidad y el dinamismo de su inspiración.



Las claves de la ciudad

Aún no está clara la estructura que tendrá *GTA IV*. No se ha decidido cuáles de los cuatro barrios –Algonquin (Manhattan), Broker (Brooklyn), Dukes (Queens) y Bohan (el Bronx), unidos por Alderney (donde estaría New Jersey)– estarán disponibles desde el principio y cuáles habrá que desbloquear. Rockstar afirma que su fórmula tiene fuerza como para que todo te sea familiar. El mayor cambio previsto será la disolución de la frontera de las actividades dentro y fuera de las misiones, ya que se desarrollan de forma considerable las acciones cotidianas del juego. Eso sí, no te convertirás en un potentado, ya que se considera que está fuera de lugar en el nuevo tono contenido.



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **26 DE SEPTIEMBRE**

Halo 3

El juego que todo usuario de 360 quiere probar llega por fin... en forma de beta





En lo que parece una respuesta a *Gears of War, Halo* ofrece ahora modos en tercera persona con las armas más pesadas. Arranca una torreta o coge un lanzador de misiles y te ralentizarás hasta arrastrarte, ya que estas armas mandan al tiempo que ves los nuevos modelados de personajes.



***Halo* entra de lleno en el juego con el agua, tan habitual hoy día. A pesar de no ser totalmente dinámicos, los objetos reaccionan como es de esperar al contacto, flotando un tiempo río abajo antes de hundirse para descansar en el lecho.**

Con amor, Bungie" pone en el mensaje en pantalla mientras cargas por primera vez *Halo 3*. No puede decirse que Bungie no ha cuidado a sus fans. Si el éxito del modo multijugador de *Halo 2* es prueba de algo, es del mimo con que el estudio trata a su público. Con la beta multijugador pública de *Halo 3,* Bungie ha vuelto a ofrecerles otro regalo: más que una demo, es una oportunidad de que los fans participen en el desarrollo, una muestra de agradecimiento por el éxito de la serie.

Pero los obsequios no acaban ahí, ya que, al entrar en el mundo del juego por primera vez, enseguida se evidencia cómo trabaja Bungie, cuán intuitivo es todo. El sistema de emparejamiento de *Halo 2* revolucionó la forma en que se realizan las partidas online en consolas. Por alguna razón, nadie ha sabido estar a su altura. *Halo 3* promete hacerlo.

Gráficamente, *Halo 3* tiene mucho que probar, sobre todo porque el *Gears of War* de Epic aumentó las expectativas y porque Bungie sigue echándole leña a la máquina en forma de actualizaciones semanales a través de su web. Pero el juego no decepciona. Los ricos y coloridos entornos de la beta mutijugador están llenos de una claridad brillante, lo que crea una consistencia inusual en el mundo del juego, logrando que todo parezca estar en su sitio. *Halo* nunca ha tenido el realismo como objetivo, pero eso nunca le ha impedido crear mundos vibrantes, creíbles, lo que sigue siendo cierto en esta tercera oportunidad. La iluminación de alto rango dinámico que fluye por cada mapa quizá sea la primera mejora que notes sobre *Halo 2,* pero es el uso de los detalles del entorno (hierba, agua, nieve) y, más importante, la magnitud, lo que permanece en la retina.

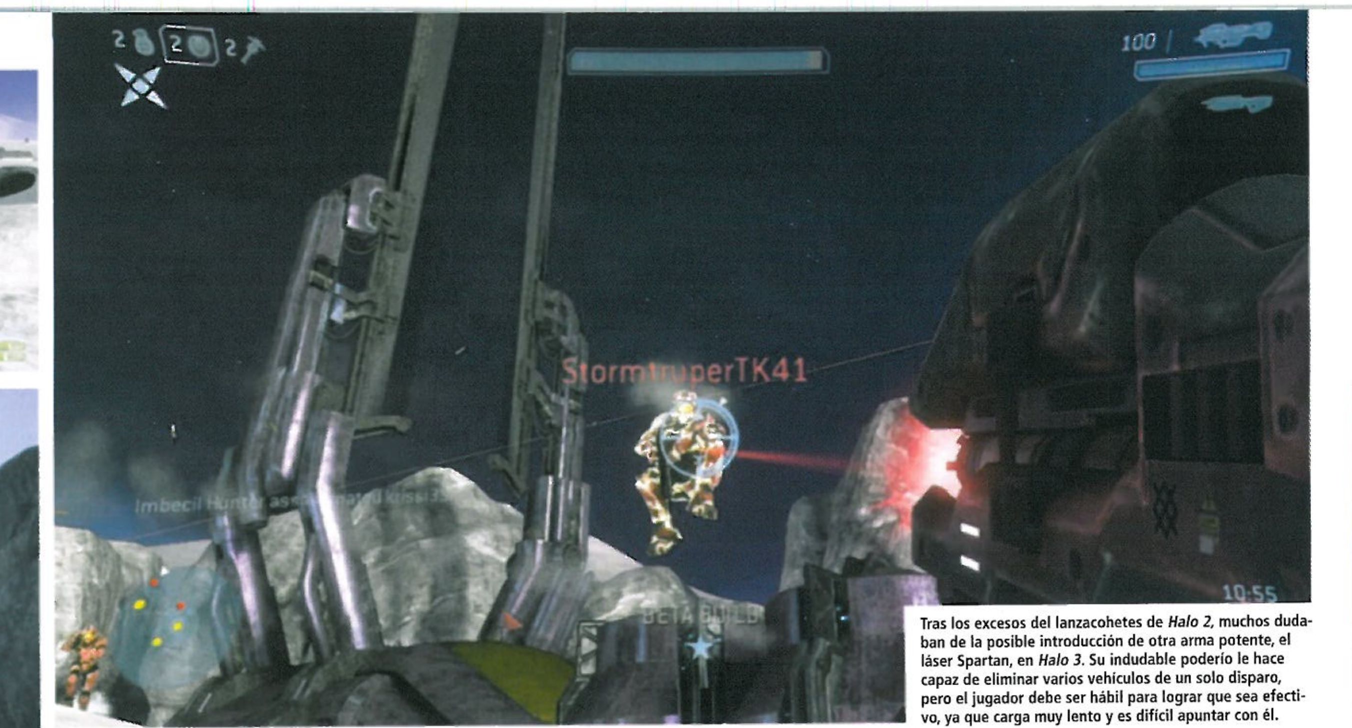
Los tres mapas incluidos han sido cuidadosamente escogidos para mostrar las tipologías de juego más populares de *Halo:* Highground, un recinto militar abandonado similar en estructura visual y táctica al Zanzíbar de *Halo 2,* ideal para partidas por equipos; Valhalla, un enorme cañón cubierto de hierba que recuerda al Blood Gulch de *Halo* y que ejerce un papel similar basado en objetivos; y finalmente Snowbound, un pequeño mapa en forma de cuenco helado para *deathmatches* uno contra uno. Los tres son mucho más grandes que cualquier mapeado de juegos anteriores, con lo que los jugadores tienen que utilizar mucho los nuevos añadidos jugables de Bungie para viajes a larga distancia, en concreto el Mongoose ATV, recuperado del suelo de la sala de montaje de *Halo 2,* y el entretenido Man Cannon (similar a la plataforma de salto de *Unreal Tournament).* Cada uno ofrece unas ventajas tácticas, pero ambos han sido creados para

Los ricos entornos de la beta mutijugador son de una claridad brillante, creando una consistencia inusual en el mundo del juego, logrando que todo parezca estar en su sitio

El Mongoose, que no estaba en *Halo 2* porque no tenía sentido en un mundo de fantasmas, reaparece. Con niveles más amplios y tiempos de regeneración de los vehículos bastante más rápidos, los veloces ATV te llevarán de A a B en un santiamén, pero te dejarán vulnerable.





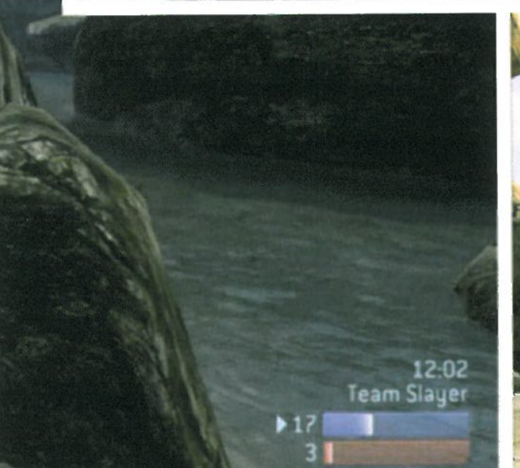


Tras los excesos del lanzacohetes de *Halo 2*, muchos dudaban de la posible introducción de otra arma potente, el láser Spartan, en *Halo 3*. Su indudable poderío le hace capaz de eliminar varios vehículos de un solo disparo, pero el jugador debe ser hábil para lograr que sea efectivo, ya que carga muy lento y es difícil apuntar con él.



Machinima

Cuando tienes una comunidad tan potente como la de *Halo*, nunca está de más ofrecer a los usuarios un poco de web 2.0. Así que, como novedad de *Halo 3*, Bungie permite a los jugadores grabar clips o batallas memorables y compartirlas con sus amigos con darle a un botón. Aunque no está disponible en la beta, en la versión final los jugadores podrán editar ese metraje, quitándole lo que le sobra, y ofrecerá un amplio control sobre la cámara y la reproducción. Los grupos de juego podrán ver un vídeo de forma simultánea, cada uno con sus propios controles, y analizar las tácticas.





ser divertidos, salpicando los enfrentamientos con una pizca de humor y de atrevimiento.

Pero, comparado con los juegos anteriores, *Halo 3* es un poco peculiar. Por ahora resulta difícil escoger un avance destacable de verdad, tan importante, digamos, como la empuñadura de dos armas en *Halo 2*, aunque abundan las mejoras sutiles en la oferta multijugador. Ha valido la pena escuchar las críticas de los fans, combinadas con la lección aprendida al lanzar *Halo 2* bajo presión (y con la necesidad urgente de una actualización seria). Algunos odian *Halo 2* por su dependencia de la doble empuñadura. Otros lo adoran precisamente por eso. Algunos sólo osan poner sus manos sobre *Halo*, ofendidos por su secuela y sus cambios, mientras otros aseguran que es con ese segundo capítulo con lo que la serie empezó realmente. Está claro que Bungie ha tenido todo eso en cuenta, equilibrando todos y cada uno de los aspectos del juego, desde la velocidad de las armas al diseño de mapeados, obligando al juego a seguir siendo disfrutable la 500ª vez que lo inicias. Merece la pena porque pese al amplio catálogo de armas, ninguna parace capaz de hacer todas las funciones de las demás. En *Halo 3* nunca te sentirás que estás demasiado equipado para la misión, o que no puedes eliminar a tu oponente con las armas con las que te has equipado.

En el tema del equipo, el mayor añadido de Bungie es la introducción de algunas tácticas portátiles asignadas al botón X. Estos *power-ups* de un solo uso, de empleo tan recurrente como el Overshield o el Active Camo, permiten la evasión en situaciones deseperadas. El Bubble Shield crea un muro de energía que las balas no pueden atravesar. El Power Drainer eliminar los escudos de las cercanías y deja los vehículos inutilizados, el Grav Lift es una plataforma de salto portátil que te permite huir a toda leche, y la Tripmine te permite destruir vehículos con sigilo. Este añadido encaja en el ritmo y el espíritu de *Halo*; tu kit portátil puede suponer la diferencia entre ganar o perder. Añade aún más opciones a un juego que fundamenta la emoción más en las decisiones que en las acciones –la ocasión, no las consecuencias–. Está claro que los chicos de Bungie se sienten seguros. Han aprendido todo lo que necesitaban para *Halo*, y ahora están concentrados en incorporar todo lo que puedan para que llegue a la excelencia. Tres juegos después, *Halo* sigue siendo un acto de amor como lo fue en el lanzamiento de la serie, y ese cuidado y dedicación se refleja en la aceptación de sus fans. Sin duda: "Con amor, Bungie".



Con cada nueva generación suele venir un salto adelante a nivel gráfico, pero *Halo 3* sabe ser familiar sin resultar pesado. Su arquitectura trae recuerdos de *Halo*, pero la sensación general es mucho más cercana a la de *Halo 2*.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN / EIDOS**
ESTUDIO: **FUNCOM**
ORIGEN: **NORUEGA**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2007**

Age of Conan: Hyborian Adventures

Machaca a tus enemigos, observa cómo caen antes que tú y escucha los lamentos de sus compañeros



Los monstruos están tomados de los libros de *Conan,* con demonios en lugar de los habituales orcos y trolles. Su bestiario también incluye enemigos más normales, entre ellos, según el jefe de producto Erling Ellingsen, "muchas serpientes malas".







El retorcido mundo de fantasía heroica de Robert E. Howard quizá no fuera la elección más popular al escoger un entorno para un multijugador masivo para jugadores ocasionales, pero es la opción que ha tomado Funcom a la hora de ampliar el éxito de su Anarchy Online.

La Hyboria de *Age of Conan* se mantiene fiel al espíritu brutal y amoral de la saga, así que carece de la estética colorida de mundos fantásticos como el de Azeroth. Lo que importa es el mal rollo, con cadáveres desmembrados cubriendo varias áreas y prostitutas medio desnudas llamando a tu personaje mientras avanzas por las ciudades.

De hecho, ese malrollismo impregna la herramienta de creación de personajes. Aunque funciona de una manera muy similar a la de *Oblivion,* se caracteriza por producir personajes excepcionalmente feos, llenos de cicatrices y tatuajes. Aun así, es fácil imaginar una vida feliz al lado del friqui demacrado, con ojos de insecto, que elegimos.

Funcom está trabajando en *Age of Conan* para ofrecer lo que esperan que sea una experiencia Masive Multiplayer Online (MMO) muy accesible. Sin embargo, algunas de las imaginativas ideas que Funcom había descrito en las primeras presentaciones del juego han sido rebajadas desde la versión beta.

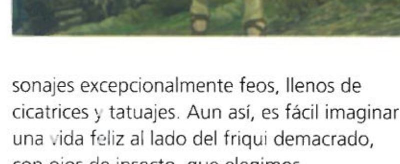
> Lo que importa es el mal rollo, con cadáveres desmembrados cubriendo varias áreas y prostitutas medio desnudas llamando a tu personaje mientras avanzas por las ciudades

En principio, los nuevos jugadores tenían que jugar unos cuantos niveles antes de entrar en el modo multijugador, para asegurarse de que todo el mundo tendría un cierto nivel de experiencia antes de mezclarse. Ahora, el inicio del título –programado para que el usuario no se encuentre con otros jugadores– apenas dura unas horas que separan el momento en que tu personaje sufre un naufragio (y es arrastrado a la playa de la pequeña isla de Tortage, donde debes librar unas cuantas misiones) del que te lleva a la ciudad de Tortage y al resto del mundo.

Eso sí, permanece la decisión de atrasar la elección de la clase de personaje hasta el nivel 20, para que los jugadores puedan basarse en su propia experiencia. Además, las conversaciones con los personajes no jugables (PNJ) provocarán la aparición de cajas de texto al estilo *WOW* con planos de los interlocutores en la pantalla dividida.

La gran apuesta de *Age of Conan* para los jugadores ocasionales es su sistema de combate, inspirado, o eso nos han dicho, por juegos como *Ninja Gaiden, God of War* y *Dynasty Warriors.* En un giro con respecto a los sistemas de turnos a lo *Dungeons & Dragons* de la mayoría del resto de MMO, los ataques son en tiempo real y el jugador tiene que orientar su personaje de forma correcta para golpear a su objetivo.

Los personajes comienzan con tres posibles ataques direccionales: desde la izquierda, la derecha o por arriba. A medida que suban de nivel, tendrán disponibles otras dos direcciones. Los golpes se realizan ya sea haciendo clic en la "rosa de combate" de la parte superior de la pantalla y que representa las direcciones posibles, ya sea con el teclado. Los combos son equivalentes a las habilidades de *WOW:* ataques especiales que se inician con secuencias de golpes con un ritmo concreto. Los personajes cuentan con





El combate incluirá arcos y otras armas que utilizarán el ataque direccional, aunque hasta ahora sólo se han visto las armas cuerpo a cuerpo. Las armaduras y los ropajes ofrecen un detalle asombroso.









Los enemigos usarán magia en tu contra, como aquí hace este mago picto. A pesar del caos, la estrategia consiste en atacar primero a los enemigos más peligrosos.



Batallas bárbaras

Una de las grandes apuestas de *Age of Conan* serán sus tres niveles de combate uno contra uno. En el grado más bajo estarán las peleas de taberna, en las que no importan los niveles y los ataques se basan en lo borrachos que están los personajes. Las bebidas tienen efectos concretos, y no hay castigo por perder. El segundo grado será un combate más tradicional y el uno contra uno de nivel máximo será un asedio bélico improvisado. Los grupos de jugadores podrán construir ciudades fortificadas -el terreno estará limitado para alentar las luchas-, y las facciones no jugables organizarán poblaciones y atacarán a las de los usuarios. Las batallas incluirán armas de asedio y técnicas como montar a caballo en formación. Cada formación tendrá atributos defensivos y agresivos propios.



Los combos se inician ejecutando un golpe direccional y después una secuencia rítmica. Hay que aprenderlos de memoria, pero puedes echar un ojo a la rosa de combate.

movimientos de evasión, que se logran pulsando dos veces las teclas direccionales.

El sistema asigna pesos diferentes a la armadura, para defender mejor ciertas partes del cuerpo, habilidad que también tendrán los enemigos, por lo que su aspecto revelerá sus debilidades: por ejemplo, la ausencia de un yelmo te indicará su vulnerabilidad frente a los golpes a la cabeza.

A los nuevos jugadores, este sistema les parecerá algo engorroso. Todos los movimientos sufren de ciclos y paradas de animación, limitando la mayoría de batallas a intercambios de golpes hasta que un combatiente caiga. La mayoría de luchas también resultan algo caóticas por lo visto, especialmente cuando los grupos están formados por luchadores cuerpo a cuerpo. Y habrá que ver cómo afronta el sistema los retardos. Aun así, se espera que las cosas funcionen mejor al equilibrarlas (el diseñador del sistema, Jason Allen Stone, reconoce que aún hay mucho que hacer), y con el aumento de la experiencia de los jugadores y las habilidades de sus personajes, aunque es una contradicción con la cacareada accesibilidad del juego.

De lo poco que hemos visto de Hyboria, hay enormes montañas y complejas ciudades llenas de detalles. La pirámide de estilo azteca en que transcurrió la mayor parte de la partida era gigantesca: Funcom quiere que se pueda explorar. Otros entornos incluyen los habituales desiertos, junglas y estepas.

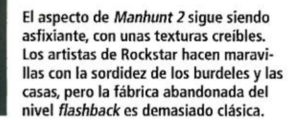
Parece ser que Hyboria será más dinámica que la mayoría de mundos de MMO, ya que los PNJ tendrán asignadas rutinas de IA similares a las de *Oblivion*. Por ejemplo, en una caravana atacada por monstruos, ayudar a personajes positivos en estos hechos generados al azar supone una buena recompensa.

Por el momento, las innovaciones de *Age of Conan* están provocando que se sitúe en un incómodo punto medio entre los trepidantes títulos para un solo jugador y la estrategia metodológica de los MMO tradicionales. Queda por ver si los desarrolladores pueden pulir sus aristas en los meses que faltan hasta su lanzamiento, pero está claro que las diferencias entre esas filosofías de juego son la mayor amenaza a la accesibilidad por la que Funcom apuesta.



Los entornos son complejos, orgánicos, y pueden llegar a ser muy bellos; con cierto parecido a los amplios paisajes de *Oblivion* pero con una atmósfera propia, a pesar de que aquí el énfasis esté en la decadencia y la porquería.





El aspecto de *Manhunt 2* sigue siendo asfixiante, con unas texturas creíbles. Los artistas de Rockstar hacen maravillas con la sordidez de los burdeles y las casas, pero la fábrica abandonada del nivel *flashback* es demasiado clásica.



Pese a algunos matices sobre el nivel de entrenamiento, el primer escenario del manicomio ofrece una atmósfera tremendamente amenazadora gracias al excelente diseño de sonido.



Manhunt 2

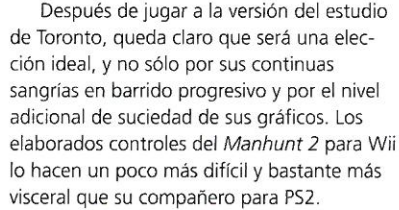
Este atrevimiento videojueguil de Rockstar encuentra un hogar inesperado en la Wii



PLATAFORMA: **PS2, PSP, WII**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE 2 / ROCKSTAR**
ESTUDIO: **ROCKSTAR (LONDRES, TORONTO)**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **13 JULIO**

A día de hoy hay inquietud entre los usuarios de Wii por el predominio de las "conversiones de PS2" sobre las creaciones originales de *third parties.* Los gráficos chirriantes y controles inadecuados de los títulos multiplataforma justifican esa preocupación. Pero buscar una solución al problema de llevar juegos tradicionales a la Wii es tan importante para su futuro a largo plazo como la experimentación; y que uno de sus mejores títulos –uno de los buques insignia de Nintendo– es una sutil conversión de un título de la generación anterior que sabe cuándo el Wiimando aporta algo y cuándo molesta. Hablamos de *Twilight Princess,* del que la versión para Wii de *Manhunt 2* ha aprendido mucho.

Después de jugar a la versión del estudio de Toronto, queda claro que será una elección ideal, y no sólo por sus continuas sangrías en barrido progresivo y por el nivel adicional de suciedad de sus gráficos. Los elaborados controles del *Manhunt 2* para Wii lo hacen un poco más difícil y bastante más visceral que su compañero para PS2.



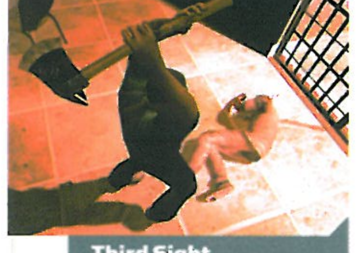
Los ataques cuerpo a cuerpo se realizan con golpes con el Nunchako o el Wiimando, uno por cada puño o pie, y te proteges subiéndolos: vencer a un contrincante que está en el suelo sacudiendo el Wiimando deja una sensación sombría. Te asomas por las esquinas inclinando el Nunchako, y apuntas un arma dirigiéndolo a la pantalla (temblores incluidos: su alta sensibilidad es ideal para la extrema tensión de *Manhunt).* Pero la diferencia más significativa está en los asesinatos sigilosos. Se realizan con un solo botón en PS2, pero en la Wii sólo es el principio de una secuencia de gestos rítmicos con ambos mandos que imitan la brutalidad de la pantalla: hinca el Wiimando para apuñalar, tira de ambos hacia arriba para estrangular, etc. Lo que se usa en las nuevas muertes ambientales, y hace más intensas estas sangrientas venganzas al añadir el riesgo de fallar.

Como *Zelda, Manhunt 2* utiliza la detección de movimientos para aumentar el dinamismo del juego, utilizando el Wiimando en momentos clave y reduciéndolo a un par de botones en los tiempos de reposo. La expresión perfecta de su ahorro salvaje e imaginativo es cuando intentas evitar que te vea un guardia escondiéndote en las sombras: en lugar de las frenéticas pulsaciones de PS2, sólo debes estarte muy quieto.

Tras la demo de Wii, hemos probado dos niveles de la versión de PS2, uno de los que era un *flashback* del segundo personaje protagonista, Leo, lo que parece indicar que este capítulo tendrá una estructura argumental más compleja. Aunque siguen siendo un modelo de ritmo y diseño, tienen un impacto menor que en Wii, y de hecho preocupa por si será una masacre mucho más convencional y desagradable de una forma más gratuita que el primer juego. Sin embargo, con el Wiimando de la Wii en las manos, tu corazón irá demasiado deprisa como para que te importe.



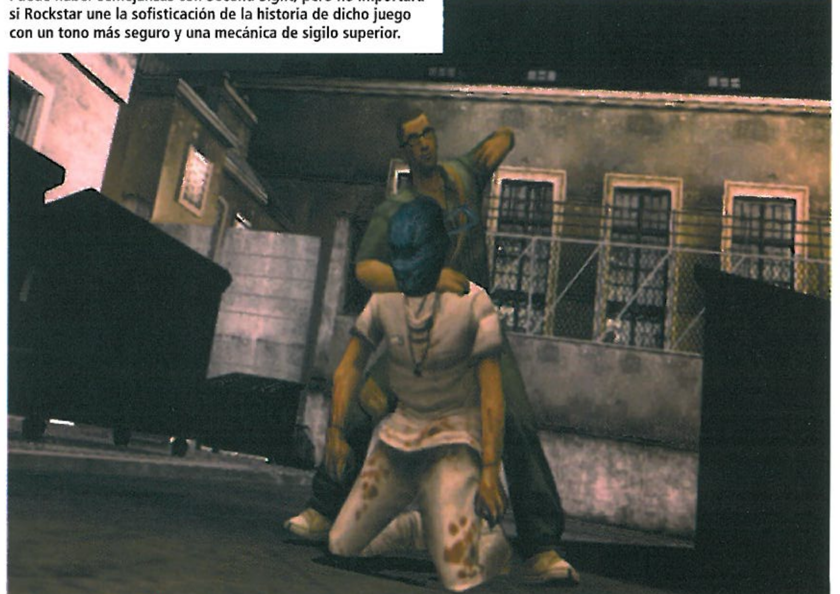
La habilidad de destrozar luces para crear tus propias sombras añade flexibilidad al juego, pero las inesperadas rutinas de búsqueda de los guardias –y la sospecha que les provocan las sombras– abren nuevas posibilidades.



Third Sight

Rockstar dejó caer detalles de la trama en nuestra visita, confirmando que no tiene conexión con el primer *Manhunt.* El personaje principal, el Dr. Daniel Lamb, trabajó en un oscuro proyecto de investigación; cuando los fondos se vieron amenazados, aceptó participar en una "prueba definitiva de efectividad" para el proyecto (cuya naturaleza no está clara, aunque una escena de vídeo habla de un "disparador" en su cerebro). Años más tarde, se despierta con amnesia en mitad de una fuga de pacientes de un hospital mental, tras haber asesinado a un doctor con sus propias manos. Le volverá la memoria en forma de niveles *flashback* –algunos protagonizados por su misterioso cómplice, Leo– que recuerdan mucho al *thriller* de sigilo que Free Radical lanzó en 2004, *Second Sight.*

Puede haber semejanzas con *Second Sight,* pero no importará si Rockstar une la sofisticación de la historia de dicho juego con un tono más seguro y una mecánica de sigilo superior.



VENGANZA. CARNICERÍA. DESTRUCCIÓN. COMO NUNCA ANTES.























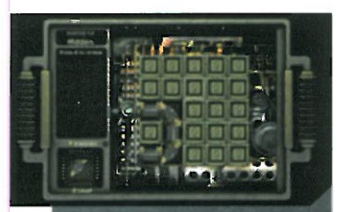
PLATAFORMA: **360 Y PC**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE 2**
ESTUDIO: **IRRATIONAL GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **31 AGOSTO**

Bioshock

La ciudad submarina de Irrational ultima preparativos para hacerte un recibimiento que no olvidarás



Torpes y letales, los big daddies de grandes ojos tristes e idiotizados te atacarán cuando sientan que amenazas la integridad de las tétricas little sisters.



Pirateo juguetón

Además de los poderes que te concede el Adam y de tus armas, puedes piratear las máquinas de plásmidos y los robots de vigilancia que encuentres en tu camino. Estos últimos serán muy útiles para lanzarlos como avanzadilla cuando hay multitud de enemigos. Para lograr piratearlos tendrás que superar el minijuego clásico de construir canales para llevar líquido de un punto a otro. Lucharás contra la adrenalina que llevas por la acción del juego y contra el reloj una vez que el líquido comience a circular por las tuberías.

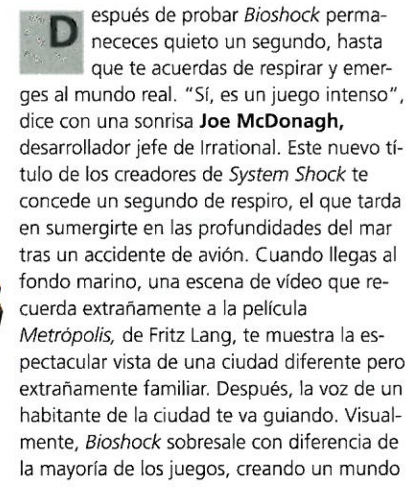








Las imágenes son espectaculares. Visualmente, Bioshock supone un paso adelante. Y llegará con un doblaje realmente espléndido; en un castellano estupendo y con unas voces tan expresivas y adecuadas.

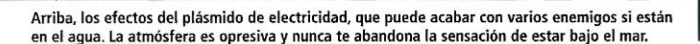


Después de probar *Bioshock* permaneces quieto un segundo, hasta que te acuerdas de respirar y emerges al mundo real. "Sí, es un juego intenso", dice con una sonrisa **Joe McDonagh,** desarrollador jefe de Irrational. Este nuevo título de los creadores de *System Shock* te concede un segundo de respiro, el que tarda en sumergirte en las profundidades del mar tras un accidente de avión. Cuando llegas al fondo marino, una escena de vídeo que recuerda extrañamente a la película *Metrópolis,* de Fritz Lang, te muestra la espectacular vista de una ciudad diferente pero extrañamente familiar. Después, la voz de un habitante de la ciudad te va guiando. Visualmente, *Bioshock* sobresale con diferencia de la mayoría de los juegos, creando un mundo con reminiscencias de otras épocas, influencia del estilo art déco, un toque de Broadway caduco años 20 y las aportaciones de los diseñadores del estudio, que llenan la ciudad de pequeños detalles que, como en el puntillismo, sirven para conformar en tu mente una completa historia del opresivo mundo del juego mediante carteles, anuncios publicitarios o salas con escaleras sinuosas.

Los mundos utópicos han dado grandes títulos en la literatura, y ahora Irrational ofrece una historia profunda, quizás a la altura de *Walden II* o *Un mundo feliz*. Se agradece que el estudio haya sustituido la habitual invasión alienígena por un guión palpitante y original: un lugar creado para que lo habitasen las personas más destacadas en todos los sectores de la sociedad. Pero el ideal se corrompe por el Adam, plásmidos que otorgan poderes especiales en dosis limitadas pero que produce mutaciones con el tiempo. La escasez y el abuso de Adam lleva a la ciudad al estado caótico y caníbal en que se encuentra cuando llegas tú; los habitantes se matan entre sí para conseguir el Adam y unos inquietantes seres, las little sisters, son las principales recolectoras de Adam, protegidas por los paquidérmicos big daddies. Cómo interactúes con estos dos tipos de personajes será clave en el juego, porque lo que promete realmente ser genial en *Bioshock* no es su hipnótica estética ni su potente base narrativa, sino la experiencia de juego. Eres libre de utilizar los plásmidos para conseguir poderes eléctricos, telequinésicos, piroquinésicos que te ayuden en tu camino o progresar sólo a base de tiros... Puedes engatusar a las little sisters para conseguir plásmidos o arrancárselos por las malas, pero tus actos tendrán consecuencias, y no hay que olvidar que usar el Adam lleva a la locura y a mutar.

Lo que se ha visto hasta ahora indica que Irrational está logrando construir un juego destacable, pero queda por ver si logra encajar la jugabilidad, la espectacularidad visual y la historia, de forma que ninguna moleste a las otras dos o que las novedades que en los tres aspectos pretende incluir *Bioshock* no se diluyan en el agua.





Arriba, los efectos del plásmido de electricidad, que puede acabar con varios enemigos si están en el agua. La atmósfera es opresiva y nunca te abandona la sensación de estar bajo el mar.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **BLIZZARD**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

StarCraft 2

Blizzard ilusiona a Corea con una segunda parte estratégica dirigida a su mercado especializado

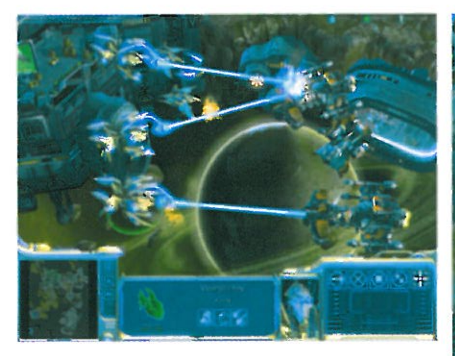


El presidente de Blizzard, Mike Morheime, indicaba que sólo ahora los PC medios eran capaces de mostrar las multitudes de Zergs de forma ideal. Es fácil ver a qué se refiere cuando se juntan hasta 300 en pantalla.



El bueno de Kerrigan

La centralidad del juego competitivo en *StarCraft 2* no ha detenido la especulación sobre las campañas para un jugador. El título tiene lugar cuatro años después de los hechos de Brood War, con el híbrido humano/Zerg Kerrigan libre, rumores de una raza precursora y sus experimentos genéticos con los Protoss, los Zerg como amenaza continua y el ejército terriano, inspirado en Estados Unidos, aún mostrando tendencias asesinas. Está claro que los artistas del renderizado de Blizzard han hecho horas extras: el anuncio estaba acompañado de un precioso *teaser* con escenas de vídeo.





Todo se basa en el control. O, como lo expresaba el diseñador jefe de Blizzard, **Rob Pardo,** en un evento dirigido sólo a Corea, en la "diferenciación dada la habilidad del jugador". Hubo una serie de factores que llevaron a la conocida adopción de *StarCraft* como deporte mayoritario en Corea. Puede hablarse de la depresión económica de mediados de los 90, unida con una sociedad ya conectada (la banda ancha estaba en los cibercafés videojueguiles o "baangs") que necesitaba entrenimiento electrónico barato. Pero también puede hablarse de la profundidad casi inabarcable de *StarCraft:* no importa lo bueno que seas, siempre hay alguien un poquito mejor que tú. Los ciberatletas coreanos entrenan 13 horas al día sin parar, hasta que son capaces de hacer de forma regular casi cinco clics por segundo, soltando decisiones a un ritmo increíble. Ahora afrontan un nuevo reto. *StarCraft 2* es un RTS tradicional, a primera vista no muy diferente del juego original. Pero se ha construido alrededor del control. Su atractivo no está en los saltos técnicos ni en características llamativas como el enorme zoom de *Supreme Commander* o la devastadora física de *Company of Heroes.* Sólo un combate basado en la gestión con un grupito de nuevas unidades.

Tomemos la nueva habilidad de los Protoss Stalker, llamada "destello". Para los jugadores ocasionales es una forma rápida de atravesar terrenos difíciles. En manos de un maestro de *StarCraft,* es una manera de superar a un oponente en cuanto a control. Más que "destellar" a un grupo de diez o más, cada unidad puede teletransportarse de forma independiente, apareciendo y desapareciendo rápidamente en un pequeño círculo. Permite a los jugadores mantener a sus unidades a distancia segura de los ataques cuerpo a cuerpo. Es devastador contra los Zerglings, que no pueden atravesar la piel de los Stalker con sus garras, ya que cada vez que se acercan a un objetivo, éste desaparece y reaparece. Casi todas las unidades vistas parecen tener propiedades similares: desde los flotantes Warp Ray, que aumentan de forma increíble el daño que hacen cuanto más apunten a un enemigo, hasta los Phase Prism, una plataforma de energía móvil que puede invocar todo un ejército de la nada en cualquier lugar del mapa.

Éste es un juego creado para Corea. Blizzard no tiene duda alguna con respecto a ello. Pardo indica su filosofía: "Vamos a programar el juego de estrategia en tiempo real número uno para juego competitivo", dice, y añade: "sólo lo lanzaremos cuando esté preparado". Los baangs ya se están preparando para un nuevo avance Zerg.



La habilidad "destello" de los Protoss los convierte en una fuerza de asalto devastadora, capaz de evitar cualquier defensa y atacar a los recolectores de recursos desde detrás. De hecho, suena demasiado bien, y seguro que está equilibrado por un punto débil.



Los añadidos más controvertidos a *StarCraft* son las superunidades. Cada facción tiene una sola arma que puede provocar daños masivos: en el caso de los Protoss, es el "Planet Cracker", con un enorme láser colgante.



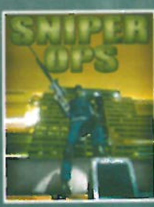
Club zed™

Para matar el tiempo hay que estar bien armado

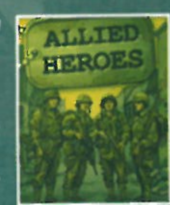
Club zed te trae armamento pesado



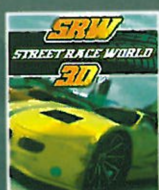
Alexa
El futuro será muy complicado. La violencia y el terror se instalarán en las calles. Sólo ella puede salvar al mundo, sólo ella. Sólo Alexa.



Sniper Ops 3D
Hay enemigos por todos lados, pero tú y tu puntería podéis acabar con ellos. No bajes la guardia, hay mucho en juego.



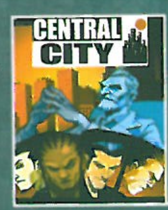
Allied Heroes
II Guerra Mundial. Un grupo de soldados aliados van a luchar hasta el final para salvar muchas vidas. Pero el éxito sólo depende de ti.



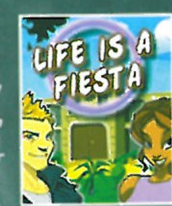
Street Race W 3D
¿Te gustaría ir a toda velocidad por un circuito urbano? Siente la máxima emoción en los escenarios más reales con Street Race World 3D.



GP Bikes 3D
Tu moto está preparada ¿y tú? Dale gas y la adrenalina recorrerá tu cuerpo. Toda la emoción de Moto GP en tu móvil.



Central City
La ciudad es un lugar muy peligroso, lleno de amenazas y venganzas. Lidera tu propia banda y hazte con el poder con este juego multijugador.



Life is a Fiesta
¿Quién te gustaría ser en la Universidad más loca? El ligón, la empollona, la chica más sexy... Todos quieren ser el rey del Campus, pero sólo uno lo logrará.



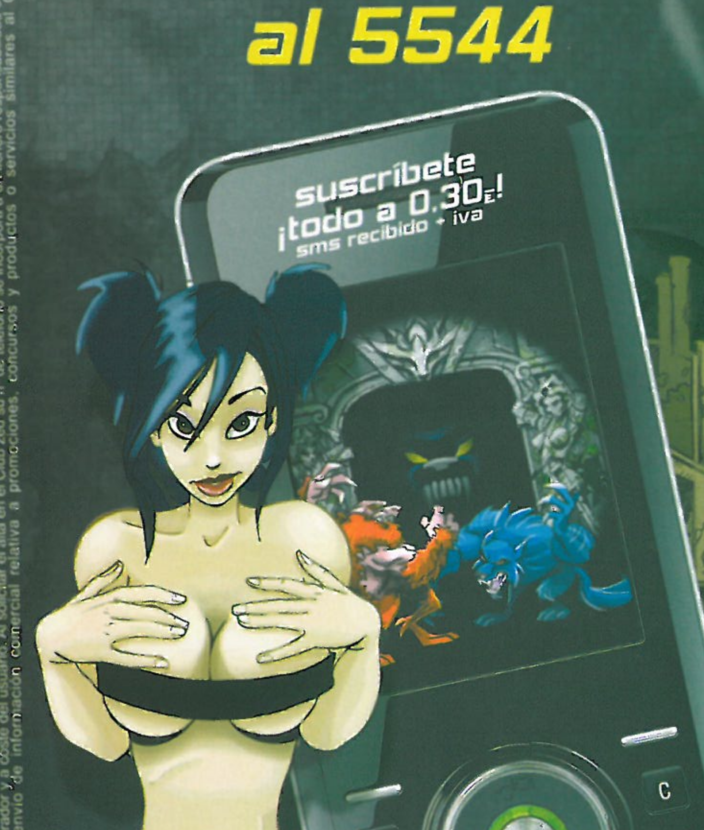
Formula R 3D
Ponte al volante de un Fórmula 1 con el juego que te llevará a la alta competición. Impresionantes gráficos 3D. 8 circuitos, reta a otros jugadores...



Sexy Strip Poker
Si te gusta jugar al póker, espera a ganar. Las partidas más calientes te esperan. Tus contrincantes son chicas súper sexys que se quitarán su ropa.



consíguelos todos envía ALTAGE JUEGOS al 5544

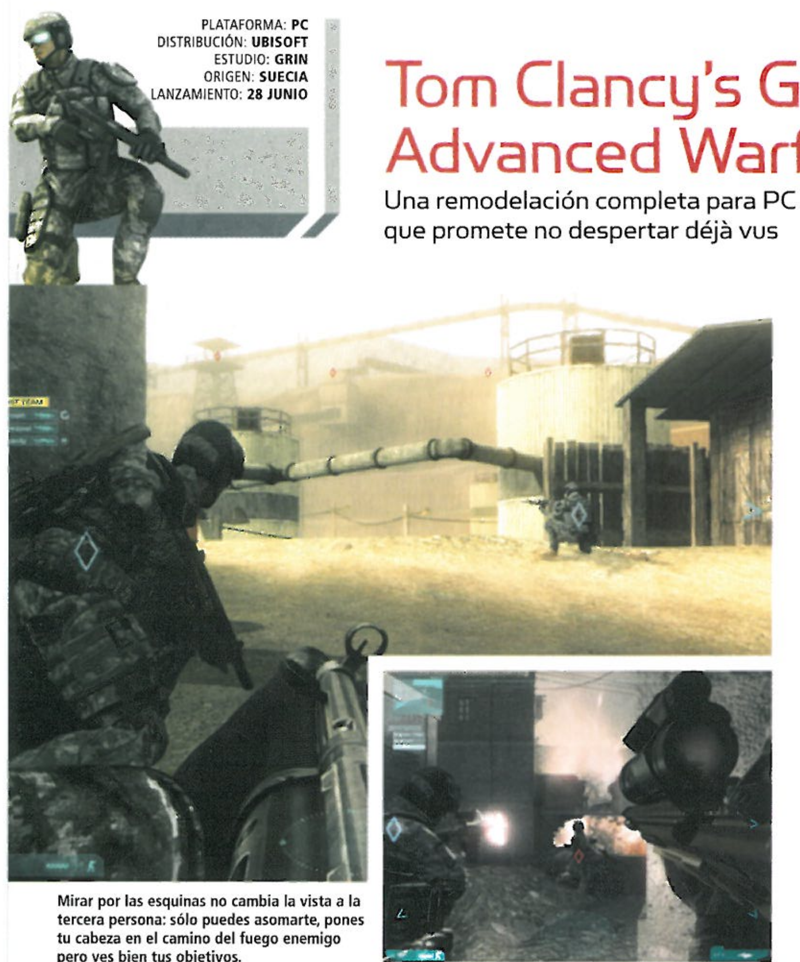


mucho más en
www.zed.es

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **GRIN**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **28 JUNIO**

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Una remodelación completa para PC que promete no despertar déjà vus



Mirar por las esquinas no cambia la vista a la tercera persona: sólo puedes asomarte, pones tu cabeza en el camino del fuego enemigo pero ves bien tus objetivos.

Cuando GRIN decía que había reelaborado *GRAW 2* para PC, era imposible no dejarse llevar por el escepticismo. Es bastante desafortunado para el mundo del desarrollo que el término "reelaborado" parezca un eufemismo para encubrir una completa falta de imaginación. Pero las promesas de GRIN de que había remodelado este shooter táctico para PC parecen ser verdad.

GRAW 2 para PC sigue, más o menos, la trama de la versión para consola, y utiliza algunos de los mismos vídeos y clips de audio para estructurar las misiones. Pero la ejecución es única, con niveles totalmente nuevos que dan un paso adelante para crear un shooter táctico más profundo para los jugones de PC. Las introducciones a las misiones se hacen mediante una detallada pantalla informativa en lugar de a través de los cinematográficos vuelos en helicóptero típicos de *GRAW* tal y como lo conocíamos en consolas. Los modelados y las armas también se han rediseñado desde cero.

Pero las diferencias no terminan en el aspecto: hay cambios significativos en la jugabilidad. El juego se disputa en primera persona, con las opciones de cobertura recortadas; los vehículos aéreos no tripulados, las órdenes de pelotón y las comunicaciones funcionan de formas muy distintas a las de la versión de consola, ya que hacen un mejor uso del esquema de control del teclado.





Como el primer *GRAW*, esta versión para PC se juega en primera persona. Ayuda en la inmersión, pero no puedes admirar tu preciosa espalda renderizada.

Aunque es bueno que Ubisoft intente evitar imponer jugabilidades inapropiadas para plataformas distintas, su opaca política con los nombres provoca confusión con lo que el juego contiene en realidad y, como resultado, la exclusiva oferta de GRIN seguramente no reciba la atención que debería.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2007**

Assassin's Creed

Ubisoft nos atormenta al dejar ver esta aventura de acción medieval de formidable aspecto

Aunque se ha visto poco del juego desde el pasado septiembre, *Assassin's Creed* se ha mantenido en lo alto de las listas de los títulos más esperados. Con una demo en preparación para julio, la máquina publicitaria vuelve a la acción a velocidad reumática: su pereza proviene de saber las excepcionales primeras impresiones que ha provoca el juego y, como resultado, lo poco que hace falta para abrir el apetito sobre el juego.

Todo lo que se vio en la conferencia de Ubisoft en París (verás más en el próximo número) fue un eficaz tráiler que mostraba el don acrobático del protagonista y maestro asesino Altair mientras buscaba sus objetivos: escalar muros, saltar por los tejados, mezclarse con la muchedumbre atacando y esquivando con elegancia de espadachín.

Si bien el vídeo logró multiplicar el entusiasmo babeante que provoca el título, fue difícil juzgar cuánto ha progresado el juego desde la última vez que se mostró. La productora Jade Raymond esta allí para asegurar a todo el mundo que el desarrollo continuaba a toda máquina, y que las bellamente recreadas ciudades de la Tierra Santa del siglo XII han llegado a ser 15 veces mayores de lo visto hasta ahora. También empieza a estar claro lo amplio y detallado que es el territorio entre ciudades, y con qué libertad puede explorarse, ofreciendo misiones adicionales que pueden afectar tus posibilidades de tener éxito en tus objetivos principales; los benefactores de Altair le ayudarán a escapar bloqueando a sus perseguidores o le ayudarán a acercarse a sus blancos.

La promesa de un giro en la trama sugiere que la ambición de los desarrollos no se limita a los escenarios abiertos y a la estructura no lineal: su equilibrio entre acción adrenalínica y narrativa inteligente parece establecer a *Assassin's Creed* como el juego definitivo de esta generación.



Altair y el clan de asesinos no se ponen de parte de los cruzados ni de los sarracenos: sus blancos son aquéllos que sacan provecho de la perpetuación del conflicto.



La tecnología de *Assassin's Creed* hace que cada pieza geométrica que sobresale se convierta en un posible asidero, lo que permite que Altair escale el escenario, con momentos de gran belleza escénica.





AHORA EN PC
Games for Windows
PC DVD
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
16+
CAPCOM
LOST PLANET™
EXTREME CONDITION
LA SANGRE SE HIELA
29·06·07
16+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
Games for Windows
THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED
STEAM
CAPCOM
lostplanet-thegame.com


POWER
HOME
QUIEN ARRIESGA, GANA
NINTENDO, HACIA LA VICTORIA
Wii

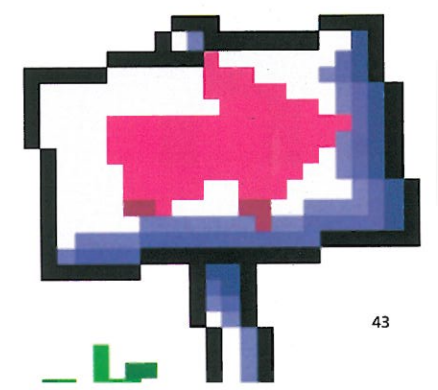


25 años de historia caracterizados por su disposición a asumir riesgos. Aún así, es la empresa más rentable de la industria del videojuego

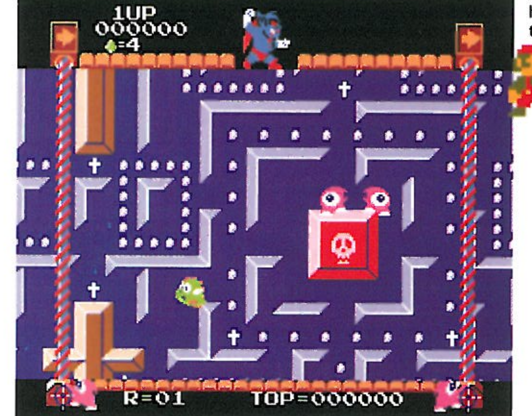
El verdadero distintivo de Nintendo nunca ha sido su Sello de Calidad, ni el bigote de Mario, ni la sonrisa de Miyamoto; desde el lanzamiento de la NES, su marca ha sido el yen. Lo único que no ha variado en el cuarto de siglo que Nintendo lleva produciendo videojuegos han sido los beneficios. En la década que siguió al lanzamiento de su primera consola llegó a alcanzar el 90 por ciento de cuota en el mercado del videojuego, y sus beneficios subieron de forma tan inexorable que David Sheff, autor de *Game Over,* dijo que la empresa ganaba 1 millón de libras (1 millón y medio de euros) por cada empleado. En 1993, cuando el hundimiento económico redujo los beneficios hasta un (nada despreciable) 23 por ciento de las ventas, *The Economist* escribió un editorial en el que hablaba del principio del fin. Es difícil imaginar lo extasiados que se quedarían hoy día Sony o Microsoft, dos empresas actualmente con pérdidas multimillonarias, si pudieran embolsarse ese 23 por ciento de ingresos. Y Nintendo no ha dejado de ser una mina. Su últimos resultados financieros reflejan una subida del 77 por ciento en los beneficios –450 millones de euros de unos ingresos de 6.000 millones de euros.

Pero hay otra tendencia (diametralmente opuesta) en la carrera de Nintendo. Después del tremendo éxito de la Nintendo Entertainment System (NES), con ventas de 60 millones de unidades, sus ventas de hardware se han reducido con cada generación: la Super NES (SNES) se quedó en 50 millones, la Nintendo 64 (N 64) alcanzó sólo 30 millones, y la GameCube (GC) sólo 20 millones. Incluso la Game Boy Advance (GBA) sólo ha llegado hasta ahora a dos tercios de los 120 millones de la Game Boy original. Las ventas de software también han ido cuesta abajo: 40 millones de copias vendió *Super Mario Bros,* y 20 millones *Super Mario World,* hasta llegar a los 12 millones de unidades de *Super Mario 64,* y sólo seis millones de unidades vendidas de *Super Mario Sunshine.* Quizá Nintendo ha encontrado alguna manera de mantener su negocio en silencio (vendiendo el hardware por encima de su coste en lugar de por debajo) pero, si esa tendencia hubiera seguido, no hubiera podido disfrazar el desastre.

Y entonces llego la DS. Los títulos más vendidos de DS –*New Super Mario Bros, Animal Crossing Wild World* y *More Brain Training*– han vendido mucho más que juegos tradicionalmente muy rentables: más que *Tetris,* más que *Final Fantasy,* más que *Dragon Quest.* Sólo *Pokémon* desató una locura mayor. En Japón, con más de 17 millones de DS vendidas ya, Nintendo sigue vendiendo en torno a 150.000 unidades por semana, más que todos los demás sistemas de juego juntos, y veinte veces más que la PS3, por ejemplo. En cifras mundiales, es posible que no sea tal fenómeno de ventas, pero sigue siendo un destacado éxito –en abril, sus ventas en Estados Unidos superaron a



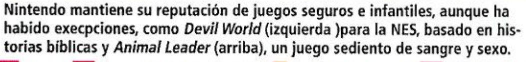


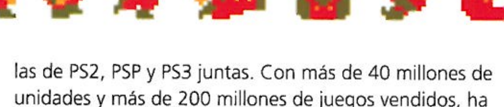


Nintendo mantiene su reputación de juegos seguros e infantiles, aunque ha habido execpciones, como *Devil World* (izquierda)para la NES, basado en historias bíblicas y *Animal Leader* (arriba), un juego sediento de sangre y sexo.

25 AÑOS DE JUVENTUD

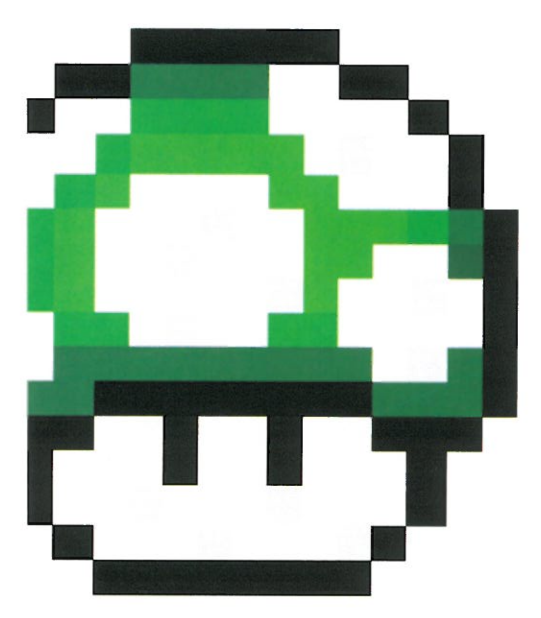
La historia de Nintendo es parte de la leyenda de los juegos. Resulta difícil mirar con perspectiva la evolución de la compañía desde que entró en el mercado del juego. Así que, en las próximas páginas se presentará un resumen año a año de la historia de la empresa, resaltando las tendencias clave; algunas bien conocidas y otras a menudo olvidadas. La sección **Innovación** examina el nivel de avance tecnológico; es decir, cuál es el volumen y la calidad de las nuevas ideas de la empresa en un momento dado. **Software** analiza el estatus de los juegos que los equipos internos de Nintendo y algunos de sus principales socios first y second party estaban produciendo, y **Comercial** evalúa el impacto del hardware y el software de la empresa en cuanto a cuota de mercado y rentabilidad. Pero aún queda mucho por hacer, aunque los años buenos buenos y los malos, (y los intermedios) están claramente marcados. Para conocer mejor la historia, lo mejor es leer el libro de David Sheff *Game Over*, y recurrir a una de las mejores fuentes online sobre la compañía, Nintendo Timeline, de Ken Polsson.





las de PS2, PSP y PS3 juntas. Con más de 40 millones de unidades y más de 200 millones de juegos vendidos, ha disparado las finanzas de Nintendo.

Y entonces llegó la Wii. Ya ha superado a la 360 y a PS3, algo impensable en los días en que se presentaba por primera vez en el E3, cuando lo más impactante que se le ocurría decir a Nintendo sobre su nueva consola era que ocupaba el espacio de tres cajas de dvds, e impensable incluso antes del último E3. Su tasa de crecimiento es similar a la curva de ventas de PS2 y GBA, las dos grandes del moderno mundo del juego. El resultado, dejando a un lado el coste de lanzar dos consolas en dos años, es ese 77 por ciento de crecimiento en los beneficios y muchas posibilidades –si las ventas siguen en la línea actual– de que Nintendo vuelva al primer lugar en el mercado de consolas domésticas. Pero ¿conseguirá la Wii mejorar la calidad y las posibilidades de su soporte de software, que hoy tiene un nivel medio decepcionante? ¿Se cansarán los nuevos compradores en pocos meses y la abandonarán en un cajón? Una ley no escrita del videojuego dice que ningún fabricante logra dominar tres generaciones seguidas. Pero otra ley apunta que cuando una gran empresa renace no suele tener éxito. A pesar de los esfuerzos por reutilizar sus nombres, Commodore y Atari nunca lograron recuperar sus días de gloria. Con la excepción de la resurrección de Activision después de estar a punto de hundirse en 1992, Nintendo parece la única que ha podido restablecer su antiguo poder.



¿Cuáles son las consecuencias de este renacimiento para Nintendo? La compañía siempre ha sabido cómo hacer dinero, y nunca ha olvidado cómo hacer grandes juegos, pero ¿cuál es la fórmula que transforma todos estos factores en un dominio del mercado, como un día ocurrió con la NES, después con la Game Boy, y más tarde con los nuevos conceptos de DS y Wii?

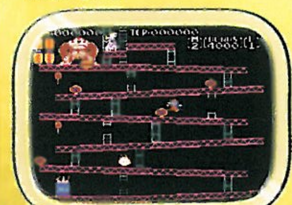
Cuando se enfrenta a la caída, Nintendo responde siempre con el riesgo y con la innovación. Tras la Segunda Guerra Mundial el presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, se dio cuenta de que el juego de cartas tradicional en Japón y en Occidente estaba perdiendo atractivo, adaptó la tecnología y el enfoque de la compañía, se convirtió en pionero de un proceso de producción mucho más flexible, y firmó un contrato para usar los personajes de Disney en las cartas de Nintendo. Siguieron otros experimentos que fracasaron, desde los hostales del amor hasta el arroz instantáneo, pues Yamauchi trató de proteger a Nintendo diversificando sus productos.

Pero, gracias al contrato con Disney, hubo un factor decisivo: los niños. A principios de siglo, las cartas artesanales de *hanafuda* que fabricaba Nintendo eran un producto orientado al público adulto. Cincuenta años más tarde, Yamauchi descubrió que la mayor fuerza de la empresa estaba en los canales de distribución para un público más joven, y así se definió cuál sería el futuro negocio de Nintendo: los juguetes. Tras el éxito de los experimentos como el que llevó a cabo el joven ingeniero Gumpei Yokoi, con Ultra Hand (una sencilla abrazadera extensible) y Ultra Machine (un lanzador automático de softball), el escenario estaba ya listo para recibir el siguiente riesgo crucial: el primer juguete infantil electrónico japonés, las pistolas Kousenjuu. Estos dos factores, la innovación y la búsqueda del mercado juvenil, se han convertido en la esencia de la filosofía de Nintendo. Shigeru Miyamoto, el creador de Mario, fue el primero en considerarlos esenciales en su propio concepto creativo. Durante su discurso en la GDC dijo que los elementos clave eran asumir riesgos y hacer sonreír a sus usuarios. Aunque esta idea que hace





1983



INNOVACIÓN
Nintendo deja atrás las pistolas y el Game & Watch con su primera consola doméstica, la Famicom, que se convertirá en un clásico del diseño, y que Nintendo mantendrá durante más de dos décadas.

SOFTWARE
Donkey Kong (arriba) saca a Mario de los recintos arcade y lo lleva a casa con su primera aventura y Nintendo lanza su empresa privada con la llegada de Mario Bros, que se convertirá en piedra angu-

COMERCIAL
La Famicom vende medio millón en sólo dos meses, iniciando el camino de un crecimiento masivo. Aunque al principio no tuvo un resultado estelar, el éxito de la NES fortalece el mercado japonés del

1984



INNOVACIÓN
Junto a la conocida tecnología de pistolas en el Zapper, Nintendo introduce el robot Famicom (llamado R.O.B en Estados Unidos), más cerca del PC que de una consola de juegos.

SOFTWARE
Los primeros años de la NES están marcados por juegos que son clones de los arcade y cuyos nombres, aparte de describir el juego, definen un género, como *Golf, F1 Race, Pinball* y *Tennis* (arriba).

COMERCIAL
Las fuertes ventas de la Famicom en Japón se paran por informaciones de que la consola se cuelga con ciertos juegos. Yamauchi toma la difícil pero inteligente decisión de retirar todas las unidades.

1985



INNOVACIÓN
Con la Famicom ahora bien establecida en Japón, y con los dólares acumulándose gracias al éxito de *Donkey Kong*, Nintendo rediseña la carcasa de su Famicom para adaptarse al nuevo mercado, y la rebautiza como NES.

SOFTWARE
Mario es ya una estrella, pero la llegada de *Super Mario Bros* (arriba) les catapulta, a él y a la NES. Junto al hardware, es el juego más vendido de todos los tiempos, más de 40 millones de copias.

COMERCIAL
Aunque EE.UU acoge la NES inicialmente escéptico (el recuerdo del fallo de la consola está aún fresco), Japón acoge con entusiasmo la Famicom, comprando 6,5 millones de unidades en dos años.

1986



INNOVACIÓN
El Famicom Disk System. Los discos son más baratos que los cartuchos, y se pueden rescribir, y se utilizan para descargar juegos baratos en los kioscos. Hasta que los distribuidores se revelaron.

SOFTWARE
Cuatro años después, la Famicom empieza su era dorada, acogiendo a franquicias que sustentarán Nintendo durante décadas, como *Metroid* y *The Legend Of Zelda* (arriba), que usa el Disk System.

COMERCIAL
La NES empieza a venderse en EE.UU. tanto como se había vendido en Japón la Famicom. A fines de 1986, Nintendo ha vendido un millón de sus nuevas consolas, y domina el juego en EE.UU.

1987

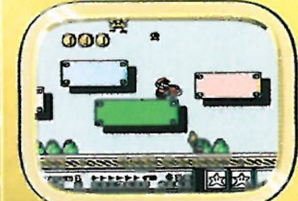


INNOVACIÓN
Los cartuchos con ahorro de baterías superan al Disk System, Nintendo Of America presenta un mando manos libres, que permite a los jugadores discapacitados jugar a los juegos de NES.

SOFTWARE
Ante las iras de muchos seguidores, Nintendo lanza una segunda parte de *The Legend Of Zelda*, un plataformas, y entusiasma con la llegada de *Punch Out!!* (arriba), respaldado en EE.UU. por Mike Tyson.

COMERCIAL
Las ventas de NES en EE.UU. alcanzan los cuatro millones. Junto a las ventas en Japón suponen para la empresa un 70 por ciento del mercado, anulando a Sega, cuya Master System no despega.

1988

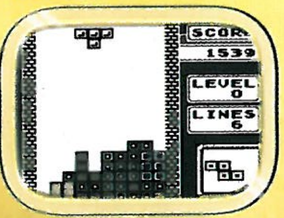


INNOVACIÓN
Mucho antes de que Konami perciba su potencial para cansar a los fans de los arcades, Nintendo lanza su propia alfombra de baile, el *Power Pad*. Diseñada para juegos de fitness, no tuvo éxito.

SOFTWARE
El primer *Super Mario Bros* logra récords gracias al truco de vender varios juegos juntos, *SMB3* (arriba) alcanza nuevas cumbres apoyándose en la fama de la franquicia. Nace la serie *Wars* de Famicom (Advance).

COMERCIAL
Nuevo año estelar para la NES en EE.UU., con ventas de alrededor de siete millones de unidades. A pesar de tener ya cinco años, no muestra signos de cansancio, y no desaparecerá hasta 1995.

1989



INNOVACIÓN
Gumpei Yokoi, que introdujo a la empresa en el mundo del juguete con Ultra Hand, y en la electrónica con Beam Gun, lleva a la Game Boy, que dominará el juego portátil durante décadas.

SOFTWARE
La historia de cómo Nintendo compró los derechos de Tetris (arriba) es una de las leyendas más famosas de los juegos. Vendió más de 30 millones y vale cada céntimo que Nintendo pagó por él.

COMERCIAL
Las ventas de NES en EE.UU. se acercan a los 10 millones. Japón compra un millón de Game Boy el primer año. Gracias a esto, Nintendo alcanza un 80 por ciento de cuota de mercado.

1990



INNOVACIÓN
Tras los 8bit, los rivales de Nintendo se vuelcan en la próxima generación. Nintendo lanza la Super Famicom para evitar la amenaza de la Mega Drive de Sega y el PC Engine/TurboGrafx-16.

SOFTWARE
Super Famicom necesita un título impactante para convencer a la gente para dejar atrás la NES, que aún sigue fuerte, y entonces aparece *Super Mario World*, que vende 20 millones de copias.

COMERCIAL
La solidez de la NES, el Tetris en la Game Boy yuna Super Famicom tan popular que se cuenta que las bandas de yakuza planean piratear los pedidos. Nintendo logra el 90 por ciento del mercado



1991



INNOVACIÓN
Tras años de negociaciones secretas con Sony para desarrollar una unidad de CD-ROM para la Super Famicom, Nintendo anuncia un acuerdo con Phillips. Seguirán más años de negociaciones.

SOFTWARE
La SNES acoge a una de las estrellas más fuertes del software de Nintendo. Exactamente un año después de la llegada de *SMW* llega *A Link To The Past* (arriba), Zelda es un vendedor imparable.

COMERCIAL
Aunque la SNES triunfa en su lanzamiento en Japón, y pese a las ventas de ocho millones de Game Boys, la competencia de Sega reduce la cuota de mercado de Nintendo hasta el 70 por ciento.

1992



INNOVACIÓN
Embarcado aún en disputas sobre un accesorio CD-ROM para la SNES, Nintendo anuncia que ha renovado el acuerdo con Sony para producir una consola que utilice tanto cartuchos como CDs.

SOFTWARE
Acogida entusiasta a *ALTTP* en EE.UU, *Mario Paint* mejora las expectativas de los jugadores sobre el software de consolas domésticas y se lanza la primera generación de *Super Mario Kart* (arriba).

COMERCIAL
Nintendo sale ilesa de los juicios con Atari y Tengen por las políticas de acuerdos de precios, pero, pese a que las ventas de SNES se acercaron a los 18 millones, su cuota de mercado cae hasta el 52 por ciento.

1993



INNOVACIÓN
Nintendo centra su atención en los proyectos de CD-ROM. Argonauta se encarga de hacer avanzar la tecnología de la empresa con el chip Super FX, que mejora la capacidad de SNES para los gráficos.

SOFTWARE
El chip Super FX se estrena con *Star Fox* (arriba), pero este lanzamiento solo enmascara un año mediocre para la división de software de Nintendo, que sólo lanza productos como *Super Punch Out*.

COMERCIAL
Nintendo refuerza su atractivo cultural, como demuestra la película de *Super Mario Bros*, a pesar de los esfuerzos de la SNES para hacer frente a la Mega Drive, Nintendo sólo controla la mitad del mercado.

1994



INNOVACIÓN
Nintendo abandona sus planes para una consola con CD, y se embarca en una nueva máquina con cartuchos –Project Reality– que se convertirá en la N64. Se anuncia la desafortunada 3D Virtual Boy.

SOFTWARE
Los británicos de Rare lanzan el destacado *Donkey Kong Country*, pero los equipos de Nintendo siguen llevando la iniciativa con el continuado éxito de *Super Metroid* (en la parte superior).

COMERCIAL
La batalla de los 16bit se estabiliza. Nintendo recupera el 57 por ciento del mercado. Las ventas de Game Boy se mantienen, con 40 millones de unidades vendidas desde su lanzamiento cinco años antes.

1995



INNOVACIÓN
Para capitalizar el éxito doméstico de la SNES, Nintendo anuncia el modem satélite Satellaview, que permite a los jugadores descargarse juegos, pasatiempos y noticias. Se mantuvo hasta el año 2000.

SOFTWARE
Nintendo publica *Yoshi's Island* (arriba), una continuación radical de *Super Mario World*. Su anárquico mundo y su diseño de ilustración atraen seguidores, pero las ventas bajan hasta los cuatro millones.

COMERCIAL
Las ventas se ponen difíciles: Virtual Boy fracasa tanto en Japón y EE.UU. (donde se retirará un año más tarde). Las ventas de Game Boy empiezan a bajar, pero mantiene su popularidad.

1996



INNOVACIÓN
La PlayStation de Sony bate récords. Nintendo apuesta fuerte con el lanzamiento de la N64. Su mando analógico y sus capacidades 3D inauguran una nueva era del diseño de juegos.

SOFTWARE
Junto a la N64 se presenta *Super Mario 64* (arriba), que cambiará para siempre las expectativas de los jugadores sobre el movimiento en 3D. No hay que olvidar otro lanzamiento, *Pokémon Red/Green*.

COMERCIAL
N64 parece que repetirá el éxito de SNES: vende 500.000 unidades en su primera semana en EE.UU. y Japón, y bate récords de venta de consolas en EE.UU. Pokémon favorece el renacimiento de Game Boy.

1997



INNOVACIÓN
Con una posición predominante en las consolas domésticas, Nintendo se vuelca en la Game Boy, con la primera de muchas revisiones: una versión modesta, la Game Boy Pocket, con mejor display.

SOFTWARE
El gran lanzamiento este año es *Star Fox 64* (alias *Lylat Wars*, arriba), con sorprendentes entornos 3D y magnífico sonido. Pero su éxito queda eclipsado en Occidente por *GoldenEye*, de Rare.

COMERCIAL
A pesar de su fuerte comienzo, las ventas de N64 caen, y Nintendo anuncia bajada de precios en EE.UU. y Japón. La Game Boy se mantiene en forma, gracias al nuevo hardware y a la Pokémon-manía.

1998



INNOVACIÓN
Aún centrada en la Game Boy, Nintendo presenta la Game Boy Colour, que mejora todos los aspectos del original y ofrece originales complementos como la cámara y la impresora.

SOFTWARE
El regreso de Link en *Ocarina del Tiempo* (arriba), para muchos el gran título de N64, eclipsa el resto de lanzamientos. Merecedor los elogios por su jugabilidad y su innovación en el sonido y el control.

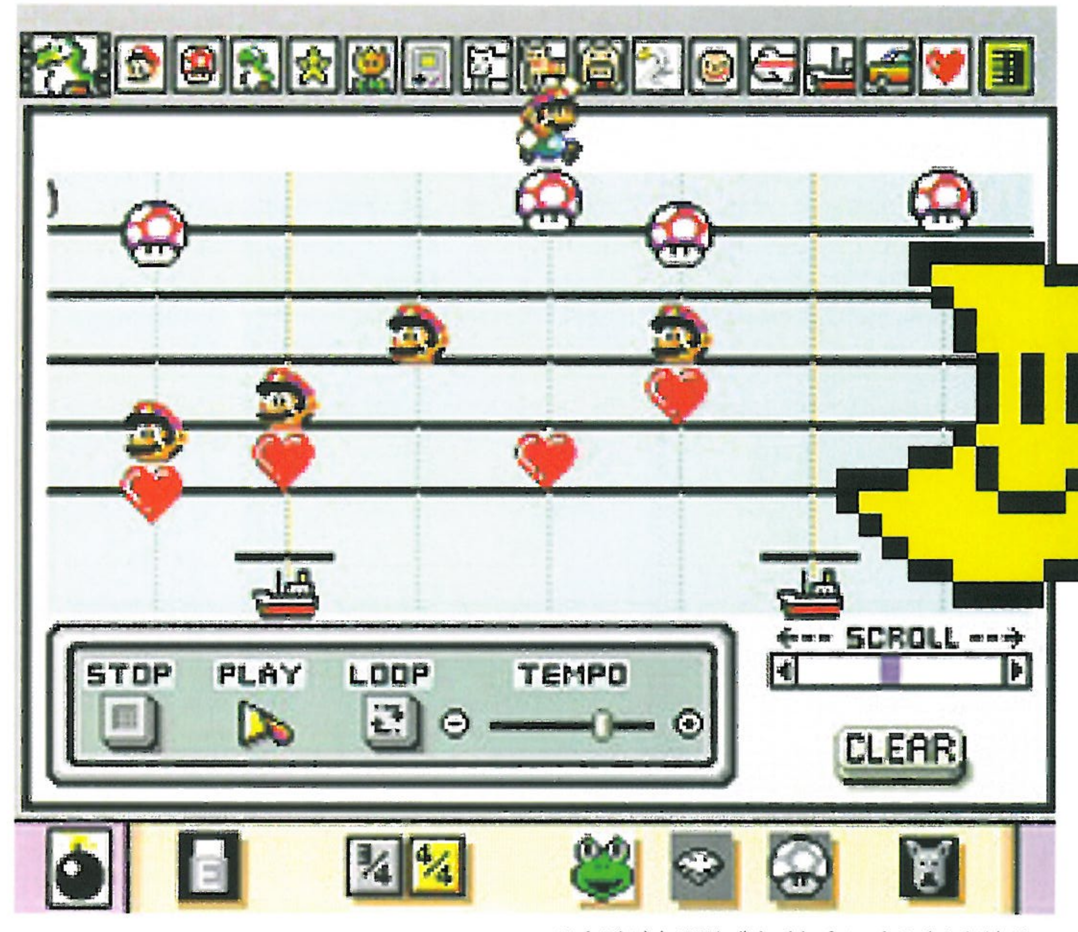
COMERCIAL
A pesar de los costes de lanzamiento de la N64, Game Boy Pocket y Game Boy Colour, los beneficios de Nintendo suben hasta los 447 millones de euros, gracias a la llegada de Pokémon a EE.UU.





de Nintendo una empresa para niños puede frustrar a más de un entusiasta fan ya crecido, es crucial. Es cierto que existen juegos adultos y que las mejores creaciones de Nintendo no entienden de edades, pero no hay duda de que Nintendo considera que su audiencia tiene un carácter infantil. Tengan cinco años o 50, Nintendo piensa que sus usuarios son juguetones, curiosos, se entusiasman fácilmente y están deseando reírse. Ni Rockstar, ni Epic ni Bungie describirían nunca así a su público objetivo.

El estancamiento de Nintendo ¿coincide con el descuido de alguno de estos poderosos principios o hay otros elementos en la fórmula del éxito de Nintendo? No hay duda de que la asunción de riesgos no ha sido suficientemente valorada. Frente a la DS está la Virtual Boy, por cada D-pad hay un 64DD. Hubo fracasos monumentales, como el servicio de descargas de SNES Satellaview. Otros fueron producto de la torpeza, como el e-Reader de GameCube. También hubo fracasos debido al desinterés del público, como *Hey You! Pikachu,* el sistema de control de voz de la N64. Pero estos fracasos demostraron otra de las virtudes de Nintendo: la tenacidad. A Nintendo no le altera el fracaso. No se retuerce las manos, ni siente culpa. En parte es por los escasos presupuestos de Nintendo para I + D, con lo que la inversión en cada nuevo proyecto no es abrumadora; y en parte se debe a que la compañía no vende por debajo del coste, lo que significa que incluso pocas ventas generan ingresos. Miyamoto se refirió a esto como otro factor clave en su discurso de apertura de la GDC, pero este factor empieza a actuar ya en los intentos iniciales de Yamauchi para definir los objetivos de la compañía. Sus fracasos iniciales y su éxito final le enseñaron una buena lección: triunfar a la primera es menos importante que superar tus errores.

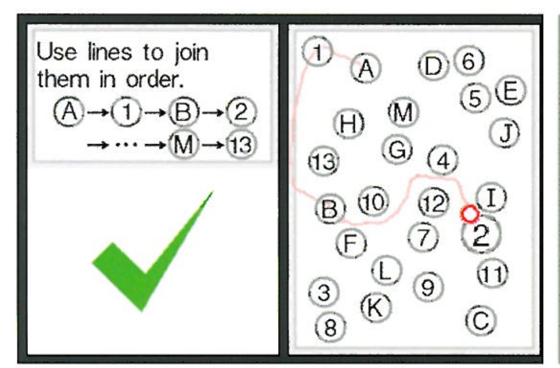




Mario Paint de la SNES (arriba) y el desafortunado *Mario Artist* (abajo) para la 64DD son ejemplos del legado de diseño de Nintendo para esferas ajenas al juego. ¿Seguro que no anda cerca una reinvención de la DS?

[Nintendo piensa que sus usuarios, tengan 5 años ó 50, son juguetones, curiosos, se entusiasman facilmente y están deseando reírse. Ni Rockstar, ni Epic ni Bungie describirían nunca así a su público objetivo]

Es fácil pensar en los tiempos en que la innovación técnica de Nintendo, su excelencia en la fabricación de software y su atractivo comercial parecían darse la mano. El lanzamiento del pack Game Boy/*Tetris* es lo primero que viene a la cabeza, pero hay otros ejemplos: el éxito del año siguiente (cuando se lanzaron SNES y *Pilot-Wings,* que hicieron que Nintendo alcanzase el 90 por ciento del total del mercado mundial), los días dorados de 1998 (con la llegada de *Ocarina Of Time,* junto a la rediseñada Game Boy Color –fortalecida con la innovadora Game Boy Camera y Printer y acompañada, en Estados





Muchos consideraron que *Brain Training* (izquierda) marcaba un cambio para los equipos de diseño de software de Nintendo, pero la idea inicial de la Famicom suponía que una máquina para jugar debería también hacer pensar a sus usuarios, como quedaba claro con la decisión de lanzar una versión de BASIC (derecha), junto con un teclado rojo y blanco y una unidad de cintas compatible para guardar los programas escritos.







INNOVACIÓN

Como ocurrió con el Famicom Disk System y el Satellaview de SNES, Nintendo planeaba mejorar la N64 con la unidad de disco 64DD. Se lanza en 1999, con poco éxito, tras cuatro años de retrasos.

SOFTWARE 

Fiel a su papel de empresa favorita de los jugadores, Nintendo lanza *Super Smash Bros*, que combina la nostalgia de la marca con el multijugador y el atractivo hardcore, sobre todo en EE.UU.

COMERCIAL 

La caída de la N64 reduce la cuota de mercado de Nintendo hasta cerca del 25 por ciento, mientras PlayStation domina el mercado. La Pokémon-manía mantiene los beneficios en 480 millones de euros.

2000



INNOVACIÓN

Nintendo acepta que los cartuchos han muerto (y asume también el decepcionante resultado de la N64) y anuncia la GameCube, con disco, con el nombre en clave de Project Dolphin.

SOFTWARE 

La N64 entra en su etapa de decadencia con *Majora's Mask*. Pero esta gran rareza –el segundo título de Zelda en el sistema– con tono melancólico y juego innovador recibe una respuesta tibia.

COMERCIAL 

Cae la Pokémon-manía, la N64 envejece, y los beneficios caen hasta los 297 millones de euros. Se retira Howard Lincoln, presidente de NOA y creador de grandes éxitos, y parece que es el fin de una era.

2001



INNOVACIÓN 

Superando sus fracasos e influida cada vez más por su futuro presidente, Satoru Iwata, Nintendo lanza la GameCube y la siguiente generación de Game Boy, la Game Boy Advance.

SOFTWARE 

La GC no cubre expectativas, a pesar del gran éxito de *Luigi's Mansion* (arriba). Pero el experimento de *Animal Forest* (arriba), alias *Crossing in the West*, con la N64 abre una puerta al futuro.

COMERCIAL 

GameCube vende menos que la N64 en Japón, y en EE.UU. no parece irle mejor. Pero la GBA vende 600.000 unidades en la primera semana, que suben los beneficios hasta los 540 millones de euros.

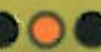
2002



INNOVACIÓN 



El doble lanzamiento de GBA y GC hace retroceder las ventas de tecnología. Sólo cabe reseñar el adaptador para jugador y red de GBA, compatible con GameCube, y el desafortunado e-Reader.

SOFTWARE 

Tras la polémica por haber lanzado la GC sin un *Mario*, sale *Super Mario Sunshine*. Pero su torpe control de cámara y lo repetitivo de sus tareas erosionan su brillante atractivo.

COMERCIAL 

GameCube sigue eclipsada por la PS2. Nintendo baja sus precios un 25 por ciento en EE.UU. Pese a esto y a pagar una multa de 147 millones de dólares por acuerdos de precios, los beneficios siguen altos.

2003



INNOVACIÓN

Nintendo responde a las críticas a la pantalla oscura de la GBA (y al kit de iluminación frontal Afterburner) anunciando el SP, una unidad cerrada con batería recargable y una pantalla más brillante.

SOFTWARE 

El debut del *WarioWare* original es otra prueba de hacia dónde camina Nintendo, pero el software de GC tropieza con el lanzamiento de *Kirby's Air Ride* y el decepcionante *Mario Kart: Double Dash* (arriba).

COMERCIAL 

GameCube baja hasta los 73 euros, pero sigue decayendo, con sólo un 16 por ciento del mercado, en contraste con el 70 por ciento dela PS2. Nintendo para la producción unos meses para reducir existencias.

2004



INNOVACIÓN

Tras las difíciles conversaciones del año anterior, Nintendo desvela la DS. El público acoge con desconfianza su forma, sus dos pantallas y su input táctil, pero pronto gana seguidores.

SOFTWARE 

Nintendo necesita con urgencia un software innovador para hacer ver las ventajas de la DS, pero los éxitos como *Band Bros* quedan ocultos por conversiones y refritos como *Super Mario 64 DS* (arriba).

COMERCIAL 

Los beneficios alcanzan mínimos (235 millones de euros), pero están las sólidas ventas de la SP, y la DS (que se presenta en EE.UU), sorprende a los críticos por sus ventas millonarias en pocas semanas.

2005



INNOVACIÓN

Aprovechando el éxito de la DS, Nintendo anuncia Revolution, su próxima consola doméstica. Considerando que podrían robarle los secretos, no se revelan los detalles a un público aún escéptico.

SOFTWARE 

La DS bate su récord de forma espectacular. *Nintendogs* y *Brain Training* (arriba) demuestran que un buen software puede ir más allá de esas pocas semanas que los lanzamientos aguantan en las listas.

COMERCIAL 

Los beneficios suben (578 millones de euros) gracias a la DS, y Nintendo presenta el fruto de más de dos décadas en un negocio volátil, con ventas de juegos por valor de 1.488 millones de euros.

2006

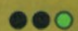


INNOVACIÓN 

Se presenta la Wii en el E3, acallando a los escépticos con la sensibilidad e inmediatez de su mando. La Consola Virtual y los Canales Wii demuestran que la innovación de su software es sólida.

SOFTWARE 

Es difícil imaginar un título más emblemático que *New Super Mario Bros*, que reúne el atractivo hardcore de Nintendo y su estilo casual y revierte de forma radical la caída de ventas de la serie.

COMERCIAL 

Los beneficios crecen y rompen las previsiones. La demanda de juegos para la DS Lite agota las reservas de plástico, llevando a las carcasas de cartón, Wii se agota en pocas horas en todo el mundo.

El diseño original de la Famicom, rojo y dorado es un símbolo y se mantiene en máquinas retro, como la Game Boy Micro conmemorativa (abajo).

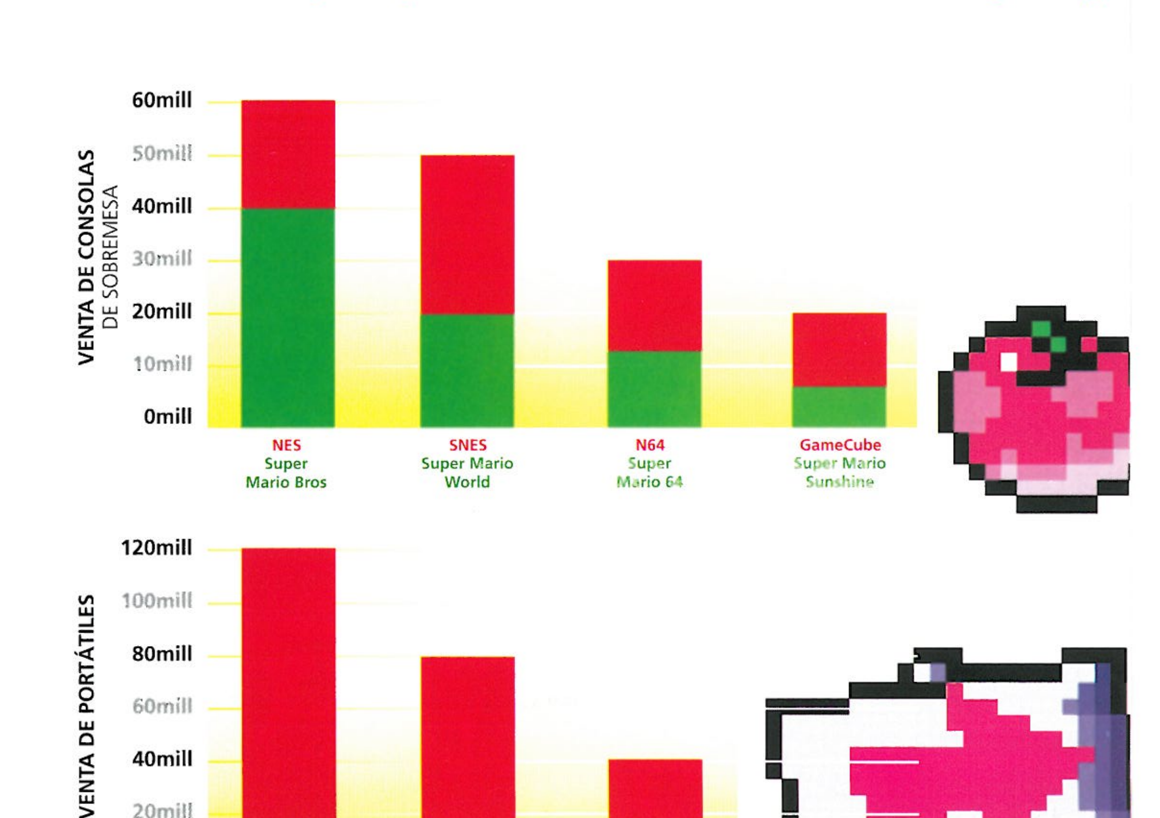
Unidos, por la primera ola de *Pokémon*). Y también es posible localizar los momentos bajos de la compañía, como el año 1993, cuando la SNES se eclipsó por primera vez (al menos en ventas) por la Mega Drive. Pero estas fluctuaciones están causadas por los ciclos de vida del hardware de la compañía. Cuando se cierra una generación, la innovación baja y los beneficios caen por los costes de I+D de la nueva máquina, y la excelencia en el software alcanza su punto máximo cuando los diseñadores controlan el potencial del hardware. Cuando se lanza el nuevo kit, las reservas de innovación de la compañía crecen, pero la calidad del software y la rentabilidad caen. La marea se mueve hacia el ámbito comercial, y el dinero se invierte en la nueva consola, para volver al software.

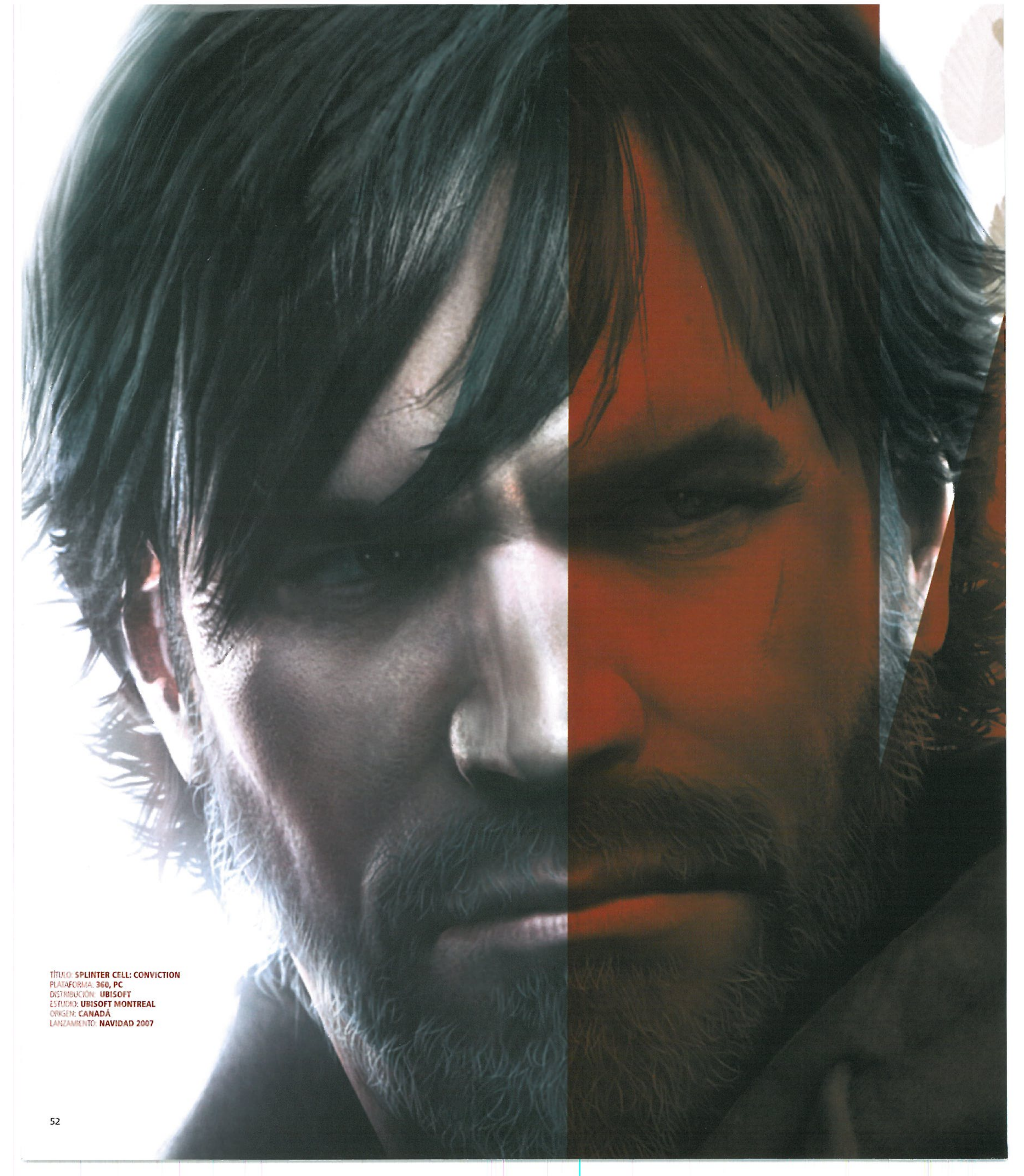
Nintendo ha tratado de dar la vuelta al reloj. Es fácil menospreciar el principio que sustenta Touch! Generations, esa idea de igualar el nivel de juego entre jugadores veteranos y recién llegados, pero la Wii y la DS están mucho más cerca de la mentalidad que subyace detrás de la NES que del concepto que sustentaba a las SNES, N64 y GC. En el lado opuesto del enfoque multimedia de Sony, Nintendo defiende máquinas que son sólo para jugar y un software para puristas. Aunque esta línea garantizaba los beneficios de la compañía, también limitaba su crecimiento. Pero en los inicios de Nintendo no hay juegos, sino un ordenador familiar y un sistema de entretenimiento.

La Famicom, nombre de la NES en Estados Unidos, trabajaba en BASIC, disponía de una unidad de cintas, y un moderno sistema que permitía descargar noticias, información sobre el tiempo y la bolsa. A través del Famicom Disk System, se podían descargar juegos baratos. Periféricos como el Viejo Zapper o el nuevo Power Pad, ofrecían una forma más intuitiva de interacción con la máquina a aquellos usuarios que no se entendían muy bien con el joypad. Se trataba de una consola diseñada para el cuarto de estar (mucho antes de que la PlayStation reclamase la habitación principal de la casa), para uso comunitario– "¡Tus padres te ayudarán a instalarla!" asegura el terrible anuncio de *The Legend Of Zelda* que se emitía en la televisión estadounidense. Bien mirado, la innovadora Wii parece más bien un compañero conservador de la consola más exitosa de Nintendo.

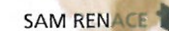
¿Significa esto que se venderán 60 millones de Wii y la empresa recuperará aquel 90 por ciento de cuota de mercado? La respuesta más fácil es decir que todavía es demasiado pronto para saberlo, pero la verdad es que no es posible. Un cuarto de siglo de videojuegos ha dado como resultado un público mucho más amplio y diversificado y en el que hay mucha más competencia, repartida entre webs, podcasts y YouTube, con juegos que pueden jugarse en el teléfono y en los navegadores. Así que la paradoja es que, aunque Nintendo venda más unidades de Wii que de NES, e incluso duplique el dinero que estaba haciendo en los 80, es casi imposible que alcance el poder que tenía en el pasado. Si Wii resulta ser una consola de corta vida, Nintendo no dominará el mercado. Pero si la Wii logra revolucionar el público de los videojuegos, Nintendo tampoco lo dominará, pues el nuevo mercado es sencillamente demasiado grande y diversificado para que lo controle una sola empresa. Pero Nintendo nunca se ha interesado mucho por las guerras de consolas. En vez de eso, continúa siguiendo a sus dos estrellas guía, una implacable y otra altruista. En esencia, la filosofía Nintendo responde a dos preguntas: ¿ganaremos dinero? ¿lograremos hacerte sonreir?

[Es fácil menospreciar el principio que sustenta Touch! Generations, pero la Wii y la DS están más cerca de la mentalidad que subyace detrás de la NES que del concepto que sustentaba a las SNES, N64 y GC]





TÍTULO: **SPLINTER CELL: CONVICTION**
PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **NAVIDAD 2007**



SAM RENACE

Cambian las normas de esta serie de espias y Sam se convierte en fugitivo

La maldición de esta franquicia de continuo éxito es su esfuerzo por innovar. Como suele decirse, si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Buen ejemplo de ello es la exitosa serie *Tom Clancy* de Ubisoft. Aparecen títulos nuevos a un ritmo aproximadamente anual y, aunque suele tratarse de juegos de gran calidad, no hay mucho que diferencie cada título de los anteriores aparte de un suave giro hacia un juego más sofisticado y aerodinámico.

Sin embargo, *Splinter Cell: Conviction* puede romper esta tendencia. El título rompe abiertamente con muchos de los símbolos más reconocibles de la serie, en busca de formas de juego radicalmente diferentes en su construcción. Obviamente, las fuentes de inspiración han cambiado, pasando de *Mission: Impossible* y James Bond a usar un material menos fantástico, más urbano, conectado con las películas de Jason Bourne y *Die Hard*. Se ha eliminado la posibilidad de esconderse entre las sombras; también las acrobacias felinas y las gafas del protagonista.

El director creativo del proyecto, **Patrick Fortier,** explica: "Siempre se ha identificado *Splinter Cell* con los tres puntos de las gafas. Son un icono muy fuerte, pero hemos prescindido de él. Cuando lo hicimos, nos preguntamos: '¿y dónde está ahora Sam Fisher?' Y tuvimos que buscarle". Y ¿dónde lo encontraron?: "Queríamos dejar a un lado las típicas bases militares, los almacenes abandonados y ese tipo de cosas", cuenta Fortier. Sam ya no se infiltra en esos almacenes de misiles, rascacielos y laboratorios secretos de los juegos anteriores, derrotando a los terroristas por encargo del gobierno estadounidense, sino que huye de las propias autoridades a través del paisaje urbano y prosaico de Washington, una ciudad llena de ciudadanos con los que debe confundirse para no ser detectado.

Parece que sus creadores han dotado a Sam con más elementos que antes, aparte de su nueva barba. *Conviction* es un intento de sacar a Sam de su papel de veterano simpático para convertirle en un personaje que sea algo más que una cifra para el jugador, que puede llevar el peso de la mecánica de juego y justificarla más que alguien que se define a través de la mecánica. El equipo de creación de *Conviction* considera que *Splinter Cell: Double Agent* es el primer paso en la renovación de la franquicia –su intento de dar a Sam una mayor carga emocional deja la puerta abierta para que *Conviction* se centre más ene el personaje que en la mecánica de juego. Sin embargo, hay que decir que el equipo no resulta muy convincente cuando habla del papel de *Double Agent* en este proceso de renovación, especialmente porque este grupo de Montreal empezó a trabajar en *Conviction* ya en 2005, después de terminar de trabajar en *Chaos Theory*.

Si los jugadores apenas recuerdan el embarullado guión de *Double Agent*, ni su superficial interés por los motivos emocionales de Sam, los desarrolladores de *Conviction* se acuerdan menos todavía. "¿Salía Anna Grimsdottir en *DA?*", pregunta Fortier. Se explica la confusión por lo fraccionado que ha sido el desarrollo del título: la versión para 360 y PS3 se dirigió desde Ubisoft Shanghai, mientras los equipos de Montreal desarrollaban un juego del mismo nombre muy diferente para el resto de consolas.
Dice el productor **Dany Lepage:** "Esta vez, la versión para 360, la de PC, el modo de un solo jugador y el multijugador han estado en manos del mismo equipo, y esto redundará en una mayor coherencia. Los que jugaron con la versión anterior probablemente se dieron cuenta de que se trataba de dos juegos diferentes".

No son éstas las únicas críticas que el equipo ha lanzado sobre los juegos anteriores, críticas que también afectan a *Conviction,* como ellos mismos señalan. Fortier habla de cómo a la serie le ha costado evolucionar a partir del punto de partida del primer juego. "*Chaos Theory* suponía el perfeccionamiento de *Splinter Cell;* se tomaron los elementos del primer juego y se pulieron



HARD CELL

Aunque Ubisoft no quiso hablar del modo multijugador, después de unos cuantos vinos y después de ser bombardeado con un inacabable torrente de preguntas, un sorprendido Lepage pudo confirmar que en *Conviction* la multitud de ciudadanos funcionaría en sistema multijugador y que, al contrario de lo que ocurrió con la versión de *Double Agent* para 360, el juego volverá a contar con algún tipo de cooperación. Aunque no reveló exactamente lo que esto significaría, si explicó lo que no sería: ni va a seguir a la pareja de agentes que aparecieron en los juegos anteriores ni será igual que la campaña multijugador.

hasta alcanzar la más pura expresión de la idea original. Lo que queríamos hacer con *Conviction* era introducir a los jugadores en un concepto nuevo".

Mientras que en *Splinter Cell* la posibilidad de manipular la luz y la sombra facilitaba el sigilo, la clave de *Conviction* es la improvisación, y su base está en el entorno dinámico del juego. Según explica Lepage: "Prácticamente todos los elementos del juego son dinámicos. Para quien haya jugado antes a un juego de *Splinter Cell*, está claro que el juego siempre ha sido muy estático. Se trataba de esconderse en la oscuridad y esperar el momento adecuado para hacer algo. Pero en este juego tienes que actuar todo el tiempo. La idea de un personaje fugitivo nos ayuda a mantener ese concepto".

Fortier añade: "El jugador trabaja con esa idea de acción. Ya no basta con esconderse y desaparecer. Ahora te pueden encontrar. Eres un hombre buscado". Pero es un poco confusa la forma en que los acontecimientos de *Double Agent* desembocan en que el protagonista se convierta en fugitivo; era inevitable teniendo en cuenta que cada versión de *DA* tenía diferente final y múltiples finales posibles en cada uno. La secuencia de acontecimientos parece ignorar el juramento que hizo Sam de vengarse de sus jefes por el asesinato de Enrica Villablanca, según las versiones de *DA* para las consolas de la anterior generación. En vez de eso, *Conviction* comienza con Sam "tomándose un descanso" de Third Echelon, para volver con la compañía sólo para ayudar a su vieja amiga Anna Grimsdottir. Se encuentra entonces con una agencia asediada y desbordada por la burocracia y la incompetencia.

Fortier afirma: "En esta fase del juego nadie sabe lo que va a pasar. Recibes una misión, pero no te dan el equipo necesario para desarrollarla, o no encuentras el momento adecuado. Son muchas situaciones que tienes que resolver con métodos no convencionales, así que vamos a introducir desde el principio nuestra nueva forma de juego".

Esta sección del juego dura unas tres horas –la quinta parte del tiempo de juego total–. Ante la falta de cooperación de Third Echelon, Sam se da cuenta de que para que avance la investigación tiene que volverse malo. La policía de Washington y Third Echelon se unen para buscar a Sam. Sam se ve obligado a equiparse él mismo, no con los artilugios de anteriores *Splinter Cell*, sino con objetos de su entorno. Fortier aclara: "Antes, el personaje tenía una relación particular con la luz y la sombra. ¿Qué pasaría si ahora tuviera esa relación, pero con lo que le rodea? ¿Qué pasaría si pudiera coger la silla en que estás sentado y bloquear una puerta con ella o golpear a alguien? Ahora puedes lanzar cosas alrededor, protegerte, refugiarte o bien ocultarte con ellas".

Al alejarse de la de alta tecnología, el equipo pretende también hacer más accesible el juego. Fortier afirma: "El equipo que tenías antes era un poco abstracto hasta que empezabas a utilizarlo. Necesitabas un par de horas para entender los conceptos. Ahora, al incluir objetos cotidianos, hay cosas con las que la gente está mucho más familiarizada, y pueden imaginarse rápidamente qué uso dar a estos objetos".

La capacidad de reacción del entorno va más allá de los objetos. El propio estilo de construcción del mundo del juego rebosa dinamismo. Lepage describe



cada nivel como un "patio de recreo", un campo con una gran variedad de sistemas que interactúan, y lo más importante de todo son las masas de ciudadanos que sirven de escudo humano para Sam mientras se va abriendo paso. Con hasta 300 personajes en cada nivel, cada uno con sus propios objetivos, interactuando entre sí y respondiendo a los actos de Sam, la descripción que hace Lepage del juego como simulación parece creíble. Al contrario que en anteriores *Splinter Cell,* donde se podía navegar por el juego utilizando un análisis metódico de los recorridos de la inteligencia artificial (IA), en *Conviction* hay tantas variables que nunca se juega dos veces igual.

AL CONTRARIO QUE EN JUEGOS ANTERIORES, QUE SE PODÍAN NAVEGAR ANALIZANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, *CONVICTION* TIENE TANTAS VARIABLES QUE NUNCA SE JUEGA DOS VECES IGUAL.

Por tanto, los decorados deben ser menos lineales que en los juegos anteriores. Por ejemplo, puedes encontrar a Sam en el homenaje a los Veteranos de la Guerra de Corea en Washington DC (probablemente un guiño de complicidad a las propias actividades de Sam en aquella zona). Sam empieza el nivel con dos objetivos: poner una bomba bajo un coche y entrar en un edificio y borrar una cinta de seguridad, siempre tratando de que no le localicen los servicios de seguridad.

Pero en este momento no se define claramente la forma en que Sam intenta realizar estas tareas. Tiene que abrirse paso entre la multitud de gente sin llamar la atención, algo que puede conseguir imitando el comportamiento de la gente que le rodea. Fortier explica: "Puedes hacer cualquier cosa que hagan los ciudadanos. Si ves que un ciudadano bebe de una fuente, se sienta en un banco, compra algo en una máquina expendedora o se para a mirar unos carteles, puedes hacerlo tú y pasar inadvertido".

Una pista visual útil, cambiando de tercera persona a primera, te indica que estás escondido entre la masa. Desde esta perspectiva, es más fácil darse cuenta de que algunas personas a tu alrededor están molestas por tu comportamiento furtivo. Es algo que puede pasar, por ejemplo, si te dedicas a seguir a un ciudadano durante mucho tiempo. Otro elemento interesante (y que sugiere que el equipo de desarrollo no pudo evitar dotar a Sam con algún gadget, aunque se llame de otra forma) es la llamada Hero Vision, en la que la pantalla se oscurece salvo en determinados puntos de importancia, por ejemplo, iluminando sólo a los policías que te persiguen, que son visibles incluso cuando el entorno se oscurece.

La policía no logrará saber dónde está Sam, pero, cuando investigan lo más mínimo, pueden descubrir dónde se esconde. El nivel de búsqueda del héroe se marca en una barra que se vuelve roja cuando tiene

Enfrentarse a la pasma más básica es fácil, pero siempre hay gente observándote, y los ciudadanos te señalan cuando te ven salir corriendo rápidamente, e incluso intentan resucitar a los policías caídos.

un policía siguiéndole. Cuando esto ocurre, es fundamental que Sam se aleje del punto de mira del policía, y así la barra marcadora se va reduciendo conforme el policía va perdiendo la pista.

Lepage explica: "Si cometes algún error, los ciudadanos pueden denunciarte y la policía empezará a investigar. Por otra parte, si lo haces bien, puedes aprovecharlo a tu favor". La capacidad para distraer y manipular a la multitud es básica en este juego; si una situación se pone especialmente difícil, puedes disparar al aire, o tirotear la bombona de gas de un puesto de perritos calientes, por ejemplo, y perderte entre la multitud mientras el gas se va extendiendo. Sin embargo, la gente que aparece en este juego no se mueve de forma tan simple ni son tan olvidadizos como en los juegos anteriores, con lo que te arriesgas a que estas tácticas extremas reduzcan la útil protección que ofrecen. Del mismo modo, la policía y los servicios de seguridad peinan la zona en busca de Sam de forma metódica y racional, pasando de uno a otro punto de interés. **Olivier Petit**, programador de AI, sostiene: "Queremos que nuestros PNJs [personajes no jugables] conozcan su entorno. Tienen que saber dónde están los escondites, y dónde hay objetos sospechosos". Cualquier cosa que Sam pueda emplear está también a disposición de los PNJs. Si Sam puede saltar una pared, lanzar una silla por los aires o arrastrar un escritorio para protegerse, ellos también. Abrirse camino a tiros no suele ser la mejor solución. Fortier admite: "Sam Fisher sigue siendo un buen tipo. No se va a dedicar a matar policías. Pero ellos no dudarán en utilizar sus armas contra él, y eso es un handicap con el que tiene que enfrentarse". Si creas demasiados problemas, la policía avisará a las tropas de Third Echelon, que podrán identificarte nada más verte y que son mucho más eficaces que la policía. Aunque disparar a diestro y siniestro no siempre es recompensado, Lepage insiste en que hay un amplio catálogo de estilos de juego. "Si quieres bajar el ritmo para poder controlar las cosas, lo puedes hacer en determinadas ocasiones. Pero si quieres ir más rápido e intentar cosas, tienes muchos medios a tu disposición para corregir tus errores y no recibir un castigo tan duro si te descubren".

Se ha hecho un cuidadoso esfuerzo para variar el ritmo del juego, dividiéndolo en trozos de 15 minutos. Fortier aclara: "Es un elemento clave. Y también un reflejo de nuestros estilos de juego. Estamos haciéndonos mayores como jugadores, y te

El nuevo *look* de Sam forma parte de la idea de pasar de un superhéroe a un protagonista más humano y emocionalmente complejo.

DURO DE PELAR

Los objetos del juego e incluso las personas tienen una serie de "asas" que determinan por dónde intentará cogerlos Sam. Gracias a un sistema de física perfectamente desarrollado, un objeto complejo como una silla puede estar en cualquier posición en el suelo, pero sólo hay una forma de agarrarlo, de modo que el sistema de asas permite que las mejores animaciones se generen por esta rutina (arriba). Lepage está entusiasmado con las ventajas de este sistema: "Imagínate la cantidad de animaciones que habríamos tenido que hacer para interactuar con todos esos objetos. Si hubiéramos utilizado el motor de *Chaos Theory* para *Conviction* con el mismo equipo, nos hubiera llevado 20 años".

agobias un poco cuando ves que tienes una hora de juego por delante y no dispones de mucho tiempo. Así que ahora, con 15 minutos, puedes hacer algo".

"Y entre medias puedes cambiar un pañal", propone **Mathieu Ferland,** productor senior del juego. Fortier añade: "Queríamos que hubiera mucha más variedad; crear situaciones de tiroteo abierto y luego tener secuencias en las que no tienes nada y sólo puedes huir junto a otros momentos en que tienes que infiltrarte y mantener el sigilo.

"Así, en intervalos de 15 minutos, van cambiando los niveles del juego. Uno tiene la sensación de que la situación está bien definida en el guión, pero la solución no viene dada. Le quitamos el control al jugador y le decimos: 'Mira, lo que está pasando es esto: están rodeando el edificio'. Y después le devolvemos el control. ¿Cómo logras salir de ahí? ¿Qué puedes hacer?", cuenta Lepage.

A menudo la solución pasa por dar una paliza a algunos desgraciados policías y después mimetizarse entre la multitud. El sistema de lucha es intuitivo y su simplicidad es evidente por la cinematográfica fluidez de los movimientos. Tal como cabía esperar por la alta calidad de la producción de los juegos anteriores, parece haber un contacto real entre Sam y su adversario, pero la combinación de movimientos y la velocidad con la que pasa de uno a otro no tienen precedentes. Es el resultado de un inteligente sistema de animación, que supuso ocho meses de desarrollo (ver el recuadro de la página anterior).



Boxerman explica: "Vemos cuáles son los puntos de ataque de un personaje y, entre las animaciones de ataque, encontramos la que funciona mejor y la utilizamos. Así siempre hay un contacto sólido".

"SE TRATA DE USAR LA FUERZA DE LA NUEVA CONSOLA PARA CREAR UNA EXPERIENCIA DE JUEGO NUEVA. NO SÓLO MEJORAR LA INMERSIÓN, SINO CAMBIAR LA FORMA EN LA QUE UNO PERCIBE EL JUEGO"

"Cada día parece más sólido –reconoce **Eddy Boxerman,** programador de la física– Parece que Sam ataca de verdad, que reconoce su entorno y lo que los personajes hacen a su alrededor". Mientras habla, su compañero, Guillaume Plourde, está haciendo a Sam dar patadas en la espinilla de un policía. Luego, en un rápido movimiento, Sam agarra el cuerpo que cae y lo lanza contra una estantería. Esa acción no es difícil de ejecutar, como explica Boxerman: "El juego analiza la situación actual y proporciona al jugador la mejor solución posible. Así que puedes apretar un botón y no conseguir nada; pero en un momento del juego lo conseguirás. Con esto el personaje parece muy poderoso".

Es un diseño que se nota en el juego, una sensación de película que funciona gracias a unos controles muy sencillos, pero apoyados por una tecnología muy compleja. Otro ejemplo de cómo los sólidos esfuerzos del equipo han creado un comportamiento natural es la red de navegación dinámica. Con tantos objetos con una física tan interactiva en cada nivel, es fácil que los caminos se obstruyan, pero esta red permite a los ciudadanos y a los policías encontrar rutas esquivando los objetos que vuelan. Fortier comenta: "Esperamos que los jugadores no perciban la mecánica que hay detrás de todo esto. No creo que se sorprendan de que los personajes no se choquen unos con otros o contra los objetos. Creo que es algo que dan por hecho. Aunque para nosotros era un gran reto, no creo que los jugadores se den cuenta de lo que supone. Pero creo que podrán apreciar lo que esto supone, y es la genuina libertad de las acciones dentro del juego y la forma en que las cosas se adaptan a esas acciones".

Al equipo tampoco le importa mucho la gran calidad de los gráficos de *Conviction.* Aunque el juego ha moldeado de forma magnifica los decorados y escenarios, y se ha invertido mucha imaginación en las técnicas de iluminación, con luces indirectas y oscurecimiento de ambientes, Lepage lo menciona casi de pasada: "Vamos a tener unos buenos gráficos. Pero se han visto otros juegos con buenos gráficos. Se trata de usar la fuerza de la nueva consola para crear una experiencia de juego realmente nueva. No se trata sólo de mejorar la inmersión, sino de cambiar la forma en la que uno percibe el juego y el propio entorno del jugador".

Es posible que Lepage esté exagerando un poco, pero está claro que *Conviction* está conduciendo la serie en una nueva dirección y que es capaz de explotar las capacidades de su tecnología para crear escenarios y poblarlos de manera que no hubiera sido posible de otra forma. Que el juego esté listo para Navidades ya es otra cuestión, aunque Lepage se apresura a señalar que *Chaos Theory* estaba igual de incompleto unos meses antes del lanzamiento.

Algunos fans de la serie lo considerarán admirable, y otros pensarán que es una temeridad que Ubisoft esté dispuesta a arriesgar el futuro de su buque insignia, el título con el que se estrenaron como estudio de desarrollo. Fortier se adelanta a los miedos de los fans: "Seguimos manteniéndonos fieles a nuestra esencia en el sentido de encontrar soluciones alternativas a un problema y dar la posibilidad al jugador de esconderse. Los aficionados a la serie sentían que ya era necesario un cambio". Con independencia de que se trate de la quinta entrega de una serie muy popular, está claro que el juego necesita en primer lugar triunfar por sí mismo, y con este equipo lleno de visión de futuro, entusiasmo y, principalmente, convicción, la cosa no parece que vaya a ser misión imposible.



Los tiroteos parecen muy animados en los escenarios abiertos y no lineales; es fácil ser víctima de las tácticas de tus astutos enemigos.

De izquierda a derecha: Mathieu Ferland, productor sénior, Dany Lepage, productor, y Patrick Fortier, director creativo, son los responsable de *Chaos Theory* y de esta última entrega.

Una guerra diferente



Empieza por 'h', tiene cuatro letras y puede revolucionar el género de los shooters en primera persona. ¿Qué es?

Qué significa que te importe el destino de alguien? ¿Dónde se aprende algo así? Lo lógico es que te importen más los amigos y la familia, pero ¿qué sucede con Forrest Gump, Hamlet o Buffy Cazavampiros? ¿O con las filas en blanco y negro de *La lista de Schindler?* Una película o un libro te suelen atrapar emocionalmente, pero es extraño que un videojuego lo logre. Puede que éste no sea el punto de partida más normal para aproximarse a *Haze*, la principal propuesta de Free Radical en shooters en primera persona (FPSs): *Haze* podría suponer el umbral de una revolución para los FPS , para todos los títulos de acción. Pero no te preocupes: en este viaje también traen armas, drogas y mercenarios.



TÍTULO: **HAZE**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **FREE RADICAL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **AÚN NO ANUNCIADO**

De izquierda a derecha: David Doak, cofundador de Free Radical; miembros del equipo de Free Radical esbozando una sonrisa en sus instalaciones en Nottingham (Inglaterra); Derek Littlewood, director creativo del proyecto; y el guionista Rob Yescombe.



Cada pieza de la armadura y equipamiento de los soldados lleva la insignia Mantel, como recordatorio de a quién pertenecen.

Free Radical puede presumir de contar con uno de los mejores pedigrís en FPS de la industria: fundado hace ocho años por antiguos miembros de Rare, que habían trabajado en los proyectos de *GoldenEye* y *Perfect Dark*, este desarrollador ha creado la serie *Timesplitters* así como títulos tan unánimemente alabados por la crítica como *Second Sight* (abordado en la sección *Va de retro* del mes pasado). *Haze* hizo su debut en el congreso E3 del año pasado y fue etiquetado, entre otras cosas, como un "shooter de la jungla", y comparado con *Far Cry;* más de un año después, resulta terriblemente evidente lo injustas que fueron todas aquellas comparaciones en todos los sentidos, desde la variedad de ambientes hasta la innovadora historia del juego. Sólo los escenarios de esta última entrega abarcan desde ambientes de fuerte carga atmosférica y las junglas ya conocidas hasta fábricas claustrofóbicas, aldeas de rebeldes y pasos de montaña. Lo que quedó menos claro en el E3 fue precisamente qué es más importante para *Haze:* ¿Tienen sentido las promesas de Free Radical sobre una manera nueva de hacer las cosas?

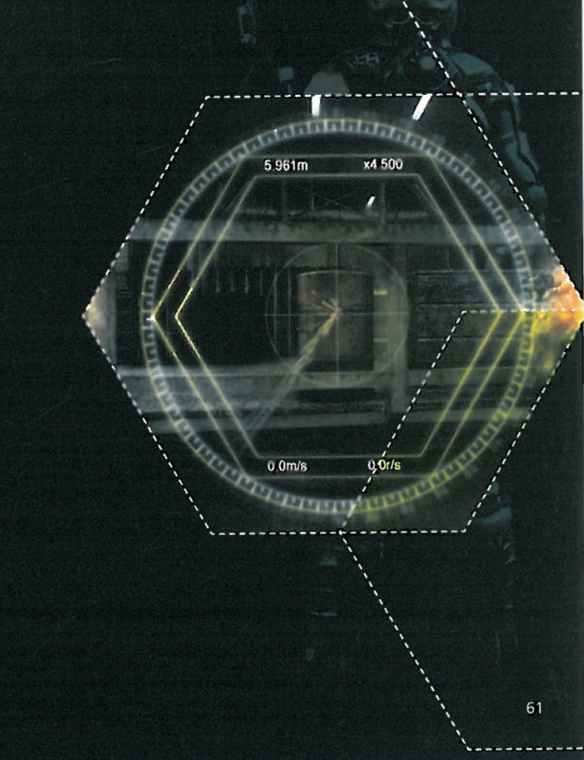
En el contexto de la evolución actual y futura del mercado de los FPSs, las claves de la historia de *Haze* podrían no resultar demasiado extraordinarias en principio. Juegas interpretando a Shane Carpenter, el nuevo fichaje para el ejército privado de Mantel: en 2048, las Naciones Unidas y organizaciones similares han fracasado y las operaciones militares se han subcontratado a inquietantes sociedades anónimas militares privatizadas. Un tráiler muestra un extracto de un vídeo de reclutamiento de Mantel con el consejero delegado, David Bloomfield, preguntándote si quieres "marcar la diferencia", ofreciéndote la oportunidad de "ser un héroe" y de "luchar en la batalla correcta". Como le sucede en buena medida a un personaje como Carpenter, Mantel se plasma en todo momento con hermosa perfección, como corresponde a una empresa que maneja eufemismos, y funciona operando de forma global, con lo que puede prevalecer sobre sus competidores, y que tiene desde la división farmacéutica a la militar. La marca está omnipresente en todas tus armas y equipo de combate (rediseñado el año pasado y ahora más limpio y fresco). En lo que supone una revisión del género, empezarás con todo un equipo muy efectivo, mientras tus enemigos tienen que ser más ingeniosos: un puñado de vecinos cabreados no tiene la capacidad de producción y el poder de compra de una multinacional. El juego empieza con tu primera misión: luchar contra una facción rebelde, la Promise Hand, antes en Sudamérica, Ubisoft promete: "En seguida, las cosas empiezan a resultar un poco extrañas". Desde el E3, se ha cambiado el sistema de comandos por unos compañeros de equipo más independientes guiados por inteligencia artificial, con reacciones rápidas y ríos de sangre causados por el Nectar. Los compañeros que mueren son sustituidos por nuevas tropas Mantel y hay apuntes prometedores de muchos vehículos de la corporación que desempeñarán algún papel en los hechos.

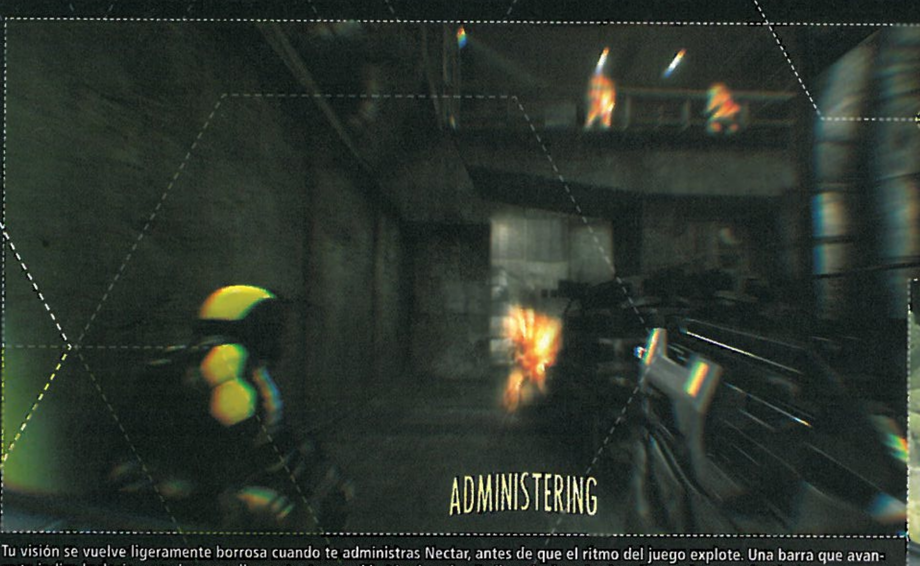
"*HAZE* FUE ETIQUETADO COMO UN SHOOTER DE JUNGLA Y COMPARADO CON *FAR CRY*... MÁS DE UN AÑO DESPUÉS, RESULTA EVIDENTE LO INJUSTAS QUE FUERON AQUELLAS COMPARACIONES"



El exuberante follaje visto en el E3 continúa, pero el último desarrollo del juego muestra cuánto más puede ofrecer *Haze* en entornos ambientales.

El juego tiene buena pinta, y el mundo da algunas vistas panorámicas espectaculares de sus alrededores antes de que intervengas y empieces a armarla. Exuberantes helechos y musgos que trepan rodeando un camino de lodo en una secuencia, justo antes de que Mantel lance un combate aéreo espectacular sobre un lejano asentamiento rebelde: cuando alcanzas las ruinas, unos minutos más tarde se declara un incendio, los cuerpos yacen todavía en el escenario y unos tenues restos de cenizas flotan sobre tu visor. Es uno de esos momentos contradictorios que los juegos logran tan bien: la recreación casi perfecta de una devastación terrorífica que constituye un momento de magnífica belleza. Mientras te mueves, el tiempo transcurre y el cielo cambia para reflejar el estado de ánimo del momento: Puede que





Tu visión se vuelve ligeramente borrosa cuando te administras Nectar, antes de que el ritmo del juego explote. Una barra que avanza te indica la dosis, y ves las ampollas restantes en el botón derecho. Arriba a la derecha, los efectos de una sobredosis.

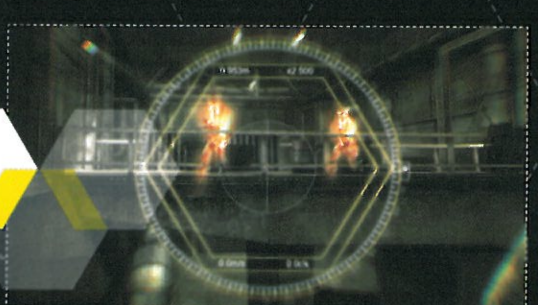
Los ganadores usan drogas

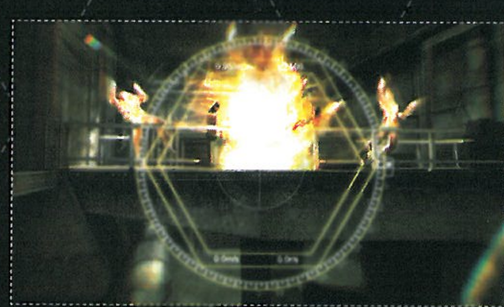
Llama la atención un momento en particular de lo visto hasta ahora: en el piso superior de una planta industrial todo se va a planificar, un helicóptero de combate Mantel ronda delante de ti, una intensa luz solar destaca los pasajes metálicos mientras caminas y reina una calma momentánea. En unos instantes, el helicóptero de combate es derribado, y entras en una realidad espeluznante: la música es chillona, la pantalla se oscurece, y el cielo vierte una lluvia violenta. Los enemigos delante de ti se vuelven más ruidosos y son tiroteados, sangran a borbotones y se arrastran a tu alrededor. Después de un minuto, un efecto calmante surge de la pantalla y la química de tu cuerpo se recalibra. Todo vuelve a ser como estaba y, lo más interesante, los enemigos que se retorcían –en esas más veneradas notas FPS– se desvanecen delante de él. Es una experiencia sobrecogedora, con toda su calidad visual y su adrenalina… y eso ya no es una emoción habitual en un FPS. Aunque esos destellos se inmiscuyen en la historia, parece que una cualidad de Nectar es hacer la guerra mucho más como un videojuego para los soldados de Mantel. No se sabe hasta dónde llevará *Haze* el escenario de Jacob Ladder, pero cabe esperar fuegos artificiales.

parezca demasiado artificial y forzado, pero queda muy efectivo, y es habitual, en las escenas de vídeo utilizar un amanecer en el momento culminante (aunque suele ser infrautiizado en los videojuegos). Pero, como **Derek Littlewood,** el director creativo del proyecto, se empeña en demostrar: "*Haze* no se basa principalmente en la tecnología: estoy inmensamente orgulloso del motor que tenemos aquí, pero no lo primero que cuento cuando hablo sobre *Haze*". Y añade: "en cuanto a las comparaciones con juegos como *Crysis* y *Far Cry*… bueno, *Haze* es completamente diferente a cualquiera de ellos dos. Tenemos un equipo de artistas fantástico y nuestro líder creativo se encuentra entre los mejores del mundo. Por consiguiente, el motor está orientado hacia la visión artística más que a un simple listado de especificaciones, y es algo de lo que estamos francamente orgullosos". La incorporación de Nectar deja claro su argumento: el ambiente de la pantalla parece atenuarse, mientras los enemigos llegan a ser objetivos naranja brillante y una secuencia antes traicionera se convierte en algo mucho más sencillo, mientras la música se acelera y los efectos de sonido se vuelven notablemente más dramáticos. Es una experiencia que incluso en esta etapa temprana del desarrollo ya resulta gratamente coherente y saca partido de la potencia gráfica y del motor.

La mecánica del Nectar cobra un papel destacado. Según la información que facilita Mantel, Nectar es un "suplemento nutricional" o una "medicación para la mejora del rendimiento", pero estarías más cerca de la verdad si pensaras en ello como una "lucha por el control del estado de ánimo". El Nectar está en el núcleo de *Haze*, Mantel lo administra directamente al flujo sanguíneo, lo que altera tu percepción del campo de batalla. Ejerce tres efectos clave: la previsión, la percepción y el enfoque. El Nectar te ayuda a identificar, evitar y anticiparte al peligro a través de un efecto tipo arácnido: si arrojan una granada a tus pies, verás ondulaciones en todo el radio de explosión segundos antes de que estalle, y sabrás que tienes que largarte de allí. La percepción de Nectar consiste en identificar objetivos: los ves como un reflejo naranja (como si fuera una visión infrarrojos mutada) que hace que el ejército rebelde no se pueda ocultar. Una vez que has evitado el peligro e identificado al enemigo, vuelve la esencia del shooter: matar. Nectar te ayuda a disparar a tus enemigos, además de convertir tus ataques más duros en devastadoras incursiones 'quebrantahuesos'.

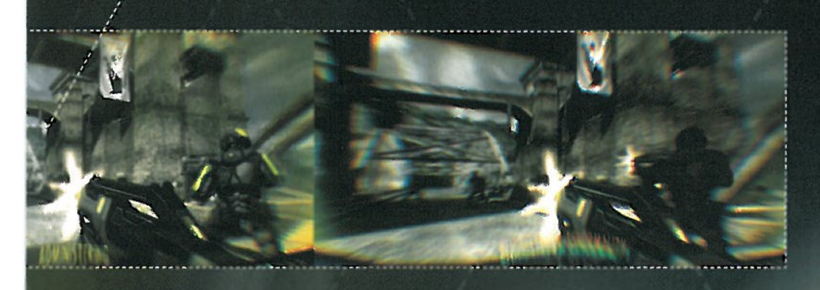
Mantel es Mantel, así que tu Nectar se regenera todo el rato y no te quedas sin él. Los problemas son más sutiles que quedarte sin Nectar. Littlewood subraya: "La primera vez dices muchas veces: 'esto está genial', y te animas: tienes razones para hacerlo, como la sobredosis, pero también influye una jugabilidad que anima al jugador a jugar de cierto modo, a ser un poco inconformista". En la sobredosis el HUD varía: una alarma avisa de 'desviación en el flujo sanguíneo' y no puedes distinguir entre Mantel y los rebeldes. Podrías aguantarte si no hubieras perdido también el control de tu capacidad de disparo y no te hubieras convertido en una bomba inteligente en medio de tu propio equipo. Los rebeldes se lo imaginan y utilizan diversas tácticas para producir sobredosis a los soldados de Mantel y volverlos a





El efecto de enfoque con Nectar te permite fijar como objetivo a los enemigos de forma más eficaz. Aquí se ha usado para identificar las posiciones de tropas rebeldes y encontrar y detonar un explosivo ambiental. Pasas de estar en una situación peligrosa a ser el cazador, mientras no te pases en la dosis.



unos contra otros, algo que tiene que ver con el modo multijugador, donde puedes jugar como soldado de Mantel con una espada de Nectar de doble filo, o como rebelde menos poderoso, pero también menos bipolar. El diseño de Nectar se centra en resaltar la sólida mecánica básica del género. Littlewood explica: "Las ventajas en términos de jugabilidad se introdujeron pensando en cómo aumentar la experiencia de protagonizar un FPS. Muchos juegos se basan en algún truco: ¿A qué podemos llamar extra? , o ¿qué podemos poner en la parte trasera de la caja? El marketing se vuelve más importante que mejorar la experiencia del jugador, lo cual resulta ridículo". La introducción de Nectar en la acción resulta perfectamente fluida, pero su integración en la historia promete ser igualmente impresionante. Aunque Free Radical permanece con la boca sellada y no especifica más, existen algunos indicios interesantes (ver el recuadro de la página anterior). Describir Nectar como una simple mejora de combate sería malinterpretar su sentido y su alcance.

Además de Nectar, otra de las claves de la jugabilidad y el guión de *Haze* es el uso continuo de la visión en primera persona, que aspira a una experiencia inmersiva sin interrupciones: sin escenas pregrabadas ni pantallas de carga. *Half-Life* logró esta proeza de manera admirable, pero se podría decir que a expensas de la (falta de) personalidad de Gordon Freeman. Lo esencial de *Haze*, por el contrario, es el personaje de Shane Carpenter. Lograr que la línea argumental sea totalmente sincrónica sería un golpe magistral, que introduciría el factor de lo irreversible de la tragedia en la historia sin eliminar la sensación de control sobre cómo evolucionan los sucesos (y, por lo tanto, la reacción del jugador a esa evolución). De forma oficiosa, Free Radical aspira a que *Haze* sea "un juego de guerra que es un juego sobre la guerra", y la naturaleza de la guerra frente a cómo suelen representarla los juegos es primordial: lo interrelacionadas que están la tecnología militar y la de los videojuegos, lo deseable y peligroso que resulta el libre albedrío en la guerra, y cómo hay fuerzas que están más allá de cualquier control individual que crean las situaciones y las manipulan.

El desafío al que se enfrenta el guionista **Rob Yescombe** es encontrar alguna base común entre las realidades de la guerra y la experiencia del juego, y ligar esto a una línea argumental: "Si disparas a alguien en un juego, ¿qué sientes? Triunfo. Y ¿hasta dónde podría llegar a alejarse de la realidad? Miras a los soldados que vuelven de una batalla después de disparar a alguien y están traumatizados. Pero disparas a 100 personas y te sientes victorioso: ¿dónde están la culpa, la responsabilidad o el remordimiento? No digo que *Haze* lo proporcione en un sentido estricto, pero necesitamos pensar sobre ello".

La historia de *Haze* supone un alejamiento del ya trillado concepto de "juego como película interactiva" y apunta a los verdaderos pilares del juego: los conceptos de influencia y culpa. Eso es lo fundamental, según Littlewood: "Lo interesante es que la sensación de complicidad del jugador en cada suceso es mucho más alta que si fuera una película. Estamos explorando esto, porque puedes volver a un sitio y decir: 'mira lo que hiciste aquí'. En una película no puedes hacerlo porque, obviamente, no eres tú quien lo ha hecho". Temas como la guerra, el libre albedrío o la obediencia no se prestan a soluciones fáciles, pero la ambientación futurista permite esbozar paralelismos sin escandalizar ni ofender a nadie.

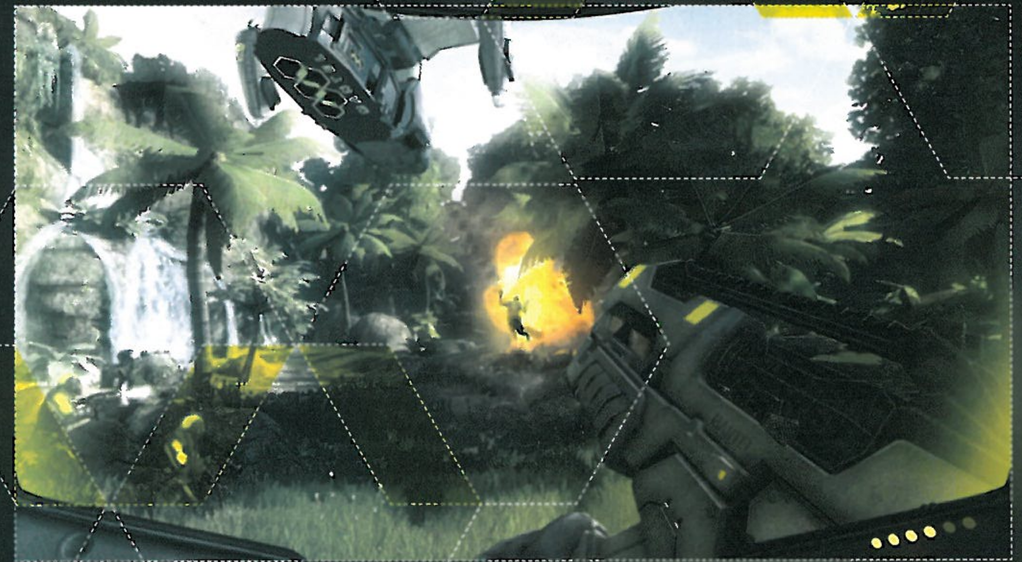
"QUEREMOS QUE LA GENTE JUEGUE Y DIGA: 'ESTE JUEGO ES GENIAL', Y LUEGO QUE ENTIENDAN EL SENTIDO SATÍRICO... O QUE NO LO ENTIENDAN. NUESTRO OBJETIVO ES ENTRETENER"

Pero para el estudio el aspecto más importante de *Haze* sigue estando en el núcleo de la jugabilidad, un equilibrio que a Yescombe le encanta: "No queremos que sea un juego donde, si no te interesa la propuesta, no lo disfrutes: el 50 por ciento del público ni se enteró de que los *Starship Troopers* eran una broma. Queremos que la gente juegue y diga: 'Este juego es genial', y luego que entiendan el sentido satírico... o no. Nuestro trabajo es entretener".

Dicho eso, está claro que *Haze* está respondiendo no sólo a los retos tecnológicos de la generación actual, sino también a un sentimiento más generalizado sobre los juegos en su conjunto;

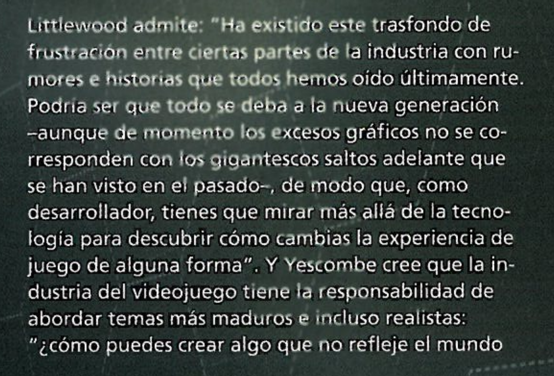


Tu patrulla, incluso en esta etapa, muestra mucho más que inteligencia básica: apoyándote, evitando tu línea directa de visión y cayendo para cubrir, te salvarán el pellejo muchas veces. Y si ellos mueren, Mantel envía reemplazos rápidamente.





Los asaltos coordinados de Mantel son letales, pero con demasiado Nectar tus compañeros de patrulla se convierten más en Rambo que en Rainbow Six.



Littlewood admite: "Ha existido este trasfondo de frustración entre ciertas partes de la industria con rumores e historias que todos hemos oído últimamente. Podría ser que todo se deba a la nueva generación –aunque de momento los excesos gráficos no se corresponden con los gigantescos saltos adelante que se han visto en el pasado–, de modo que, como desarrollador, tienes que mirar más allá de la tecnología para descubrir cómo cambias la experiencia de juego de alguna forma". Y Yescombe cree que la industria del videojuego tiene la responsabilidad de abordar temas más maduros e incluso realistas: "¿cómo puedes crear algo que no refleje el mundo en el que vives? Es absurdo. Vale, puedes enterrar la cabeza en el suelo y hacer *Halo 3,* pero hay cosas más importantes en juego". Para Yescombe está claro que las demandas de los juegos están cambiando, "porque *Halo* es brillante si eres un adolescente; la próxima generación versa sobre cómo volvernos más maduros: con *Haze* te conviertes en adulto".

Puede resultar frustrante, pero Free Radical no se detiene en la cuestión de los civiles o no combatientes, y se limita a confirmar que estarán presentes en el juego terminado. Uno de los beneficios de una ambientación en el futuro será la experiencia de la guerra de guerrillas moderna, tanto psicológica como física, contra tu fuerza mejor equipada y teóricamente más fuerte. Pero tampoco eres el más poderoso a este lado del Misisipí –"es uno de los clichés de los que hemos querido alejarnos, el del supersoldado al que sueltan en medio de todo el lío para que gane la guerra", resume Littlewood. La relativa impotencia de los soldados dentro del conflicto aparece de modo explícito. Yescombe explica: "Al mismo tiempo que todo esto se cuece en sus cabezas, la gente sigue luchando, ya sea porque cree en la causa que defiende o porque hace lo que le dicen. Confianza en una causa, e incapacidad para desobedecer: ésas son las dos razones de la guerra".

Nos encontramos a un millón de años-luz de lo que ahora parecen como "soluciones" de juego positivamente medievales al espinoso asunto del combate y el realismo, tales como el censurable recurso de la sangre verde, como Yescombe está dispuesto a admitir: "Los juegos están bajo juicio público por contribuir a la violencia. Y todavía ni tenemos un debate serio que vaya más allá de decir: 'no deberías dejar jugar a tus hijos'. Eso no es un argumento". El género de la guerra en particular ofrece dificultades con la disociación entre juego y vida real, gracias a la polinización cruzada entre la industria y lo militar: sin ir más lejos, los ejércitos que utilizan para sus programas de entrenamiento variantes de motores de juego comerciales, con las implicaciones que eso conlleva en una situación real de combate. Criticar la descripción de la guerra en el videojuego medio podría parecer como disparar pescados a un barril, pero Littlewood asume: "No hay respuesta en *Haze,* porque no la conocemos. Las cosas no son blancas y negras, de repente no llegas a un punto en el juego donde cambias tu lealtad o lo que sea: es más complejo. El realismo es más profundo que eso, y hay zonas grises por todo el camino".

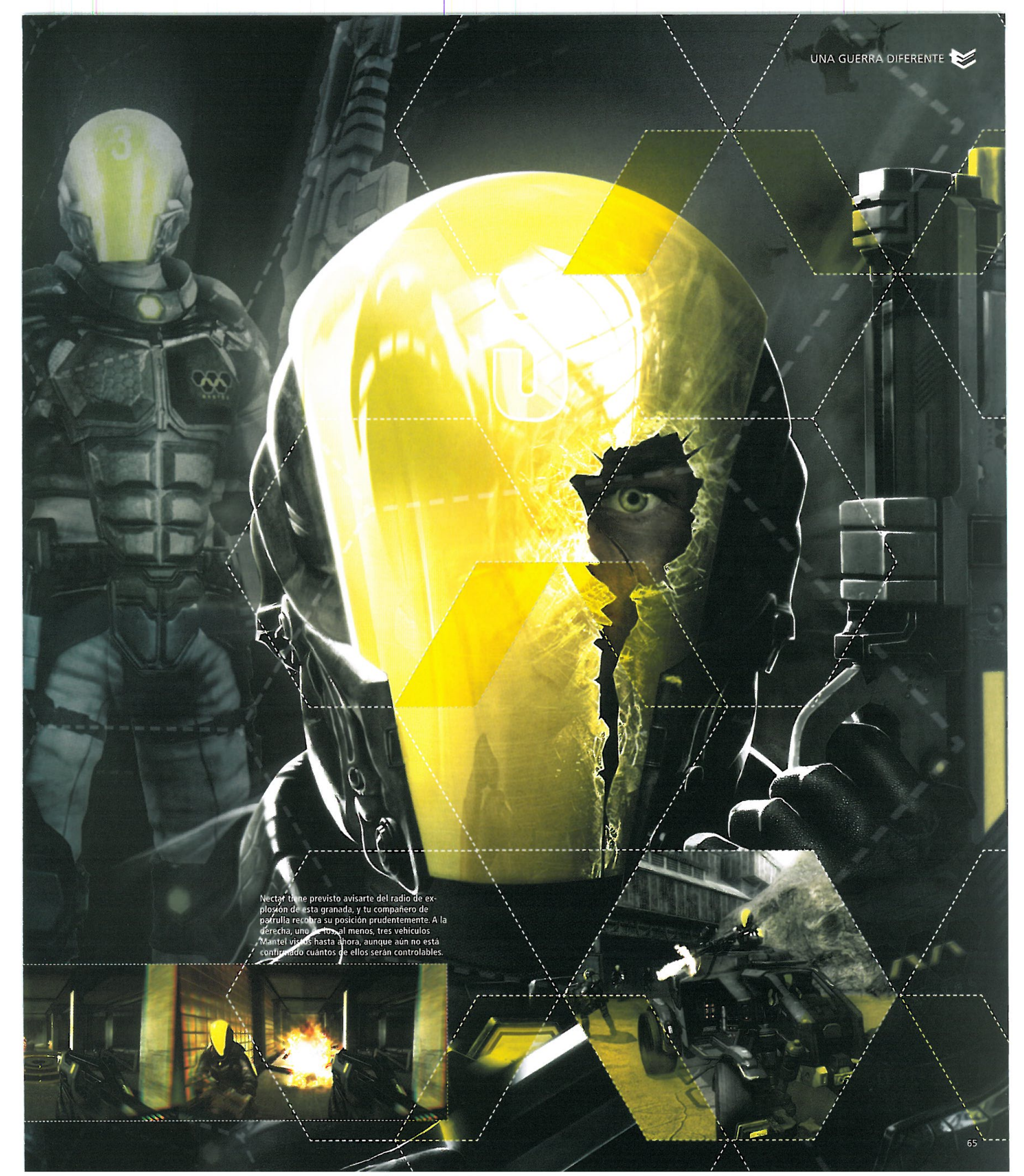
Todavía existen zonas grises con *Haze,* pero si Free Radical alcanza lo que se ha propuesto (librar en *Haze* una experiencia de FPS de categoría que invite al jugador a explorar sus propias motivaciones y acciones dentro del mundo del juego), podrían cambiar las reglas para un género demasiado trillado y algunas veces repetitivo. Es una meta ambiciosa, y demasiadas innovaciones del juego aún se limitan a rumores como para poder lanzar juicios temerarios: pero, con unos siete u ocho meses de desarrollo y testeo todavía por delante, ya hay motivos para confiar en la inspiración y la deslumbrante construcción de este juego. Parece que *Haze* será algo muy, muy grande: y no te aconsejamos apostar a que no será muy, muy bueno además.

"¿CÓMO PUEDES CREAR ALGO QUE NO REFLEJE EL MUNDO EN QUE VIVES? VALE, PUEDES ENTERRAR LA CABEZA EN EL SUELO Y HACER *HALO 3,* PERO HAY COSAS MÁS IMPORTANTES EN JUEGO"



Dispara a tus amigos

Además de los duelos a muerte, el modo multijugador de *Haze* constituye una verdadera extensión de la experiencia monojugador. Yescombe apunta: "No nos limitamos a soltar gente sin más. Cosas que encuentras demasiado tarde cuando juegas en modo monojugador, o que pasas por alto, o sobre las que has oído rumores, podrían estar en el multijugador". *Haze* dará apoyo en cooperativo online a cuatro jugadores, lo cual necesitará algunas tropas guiadas por una sólida inteligencia artificial, además de innovar en los objetivos. A diferencia de *Timesplitters: Future Perfect,* no incluirá una opción de creación de mapas, pero la reputación de Free Radical debería bastar para asegurar mapas de máxima calidad; por desgracia, todavía no se ha realizado ningún anuncio oficial sobre este asunto.

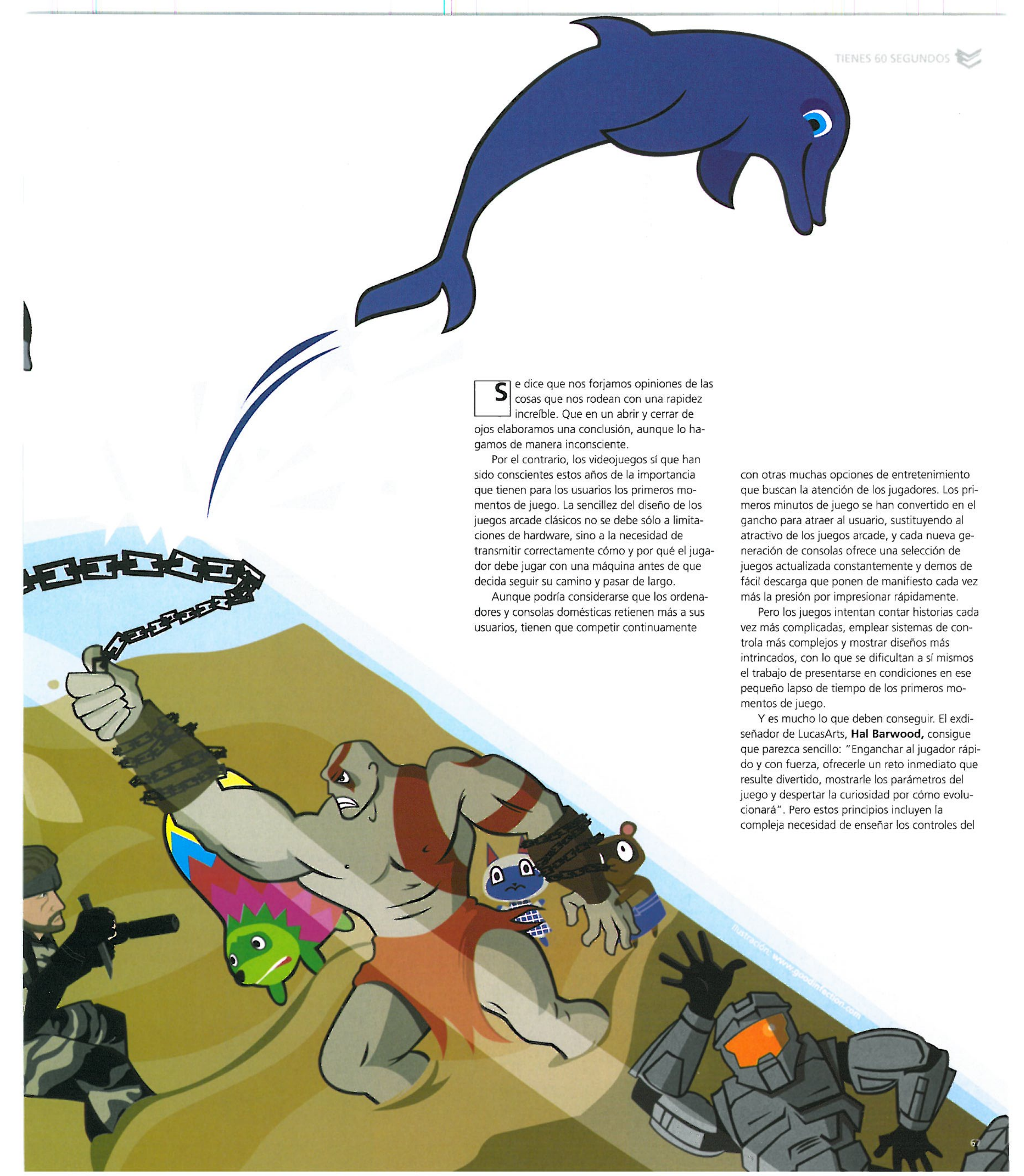


Nectar tiene previsto avisarte del radio de explosión de esta granada, y tu compañero de patrulla recobra su posición prudentemente. A la derecha, uno de los, al menos, tres vehículos Mantel vistos hasta ahora, aunque aún no está confirmado cuántos de ellos serán controlables.



TIENES 60 SEGUNDOS

Los primeros minutos deben hacerte sentir que tienes algo mágico en tus manos para que no te den ganas de apagar la consola y pedir que te devuelvan tu dinero.



Se dice que nos forjamos opiniones de las cosas que nos rodean con una rapidez increíble. Que en un abrir y cerrar de ojos elaboramos una conclusión, aunque lo hagamos de manera inconsciente.

Por el contrario, los videojuegos sí que han sido conscientes estos años de la importancia que tienen para los usuarios los primeros momentos de juego. La sencillez del diseño de los juegos arcade clásicos no se debe sólo a limitaciones de hardware, sino a la necesidad de transmitir correctamente cómo y por qué el jugador debe jugar con una máquina antes de que decida seguir su camino y pasar de largo.

Aunque podría considerarse que los ordenadores y consolas domésticas retienen más a sus usuarios, tienen que competir continuamente con otras muchas opciones de entretenimiento que buscan la atención de los jugadores. Los primeros minutos de juego se han convertido en el gancho para atraer al usuario, sustituyendo al atractivo de los juegos arcade, y cada nueva generación de consolas ofrece una selección de juegos actualizada constantemente y demos de fácil descarga que ponen de manifiesto cada vez más la presión por impresionar rápidamente.

Pero los juegos intentan contar historias cada vez más complicadas, emplear sistemas de controla más complejos y mostrar diseños más intrincados, con lo que se dificultan a sí mismos el trabajo de presentarse en condiciones en ese pequeño lapso de tiempo de los primeros momentos de juego.

Y es mucho lo que deben conseguir. El exdiseñador de LucasArts, **Hal Barwood,** consigue que parezca sencillo: "Enganchar al jugador rápido y con fuerza, ofrecerle un reto inmediato que resulte divertido, mostrarle los parámetros del juego y despertar la curiosidad por cómo evolucionará". Pero estos principios incluyen la compleja necesidad de enseñar los controles del

GOLDENEYE 007

N64, Rare, 1997



No es descabellado pensar que el primer nivel de *GoldenEye* no hubiese pasado la fase de testeo hoy día. Por aquel entonces, muchos de sus elementos eran recientes o con conceptos innovadores (armas, apuntar y misiones complejas) y aún así *GoldenEye* situaba a los novatos en mitad de la acción sin siquiera haber realizado algo parecido a un tutorial.

Pero, como muestra del juego completo, es soberbio; ofrece variedad de escenarios distintos, tanto espacios abiertos como pasillos estrechos. Pese a que, al seguir el guion de la película, el primer nivel estaba ambientado en una presa, Rare aprovechó la oportunidad para explotar la potencia de reenderizado de la nueva N64 con escenarios enormes. También era un escenario que permitía un uso óptimo de uno de los nuevos juguetes, el rifle de francotirador, que Rare ponía a disposición del personaje casi al principio. "Tuvimos la sensación de que, si se lo dábamos pronto al jugador, experimentaría con él", dice el co-diseñador de *GoldenEye*, Doak.

El nivel de la presa también mostraba varios comportamientos diferentes en los enemigos, como el hombre en la zona del camión que corre a dar la alarma en cuanto el jugador entra. "Tiene un trayecto absurdamente largo para activar la alarma, seguramente hasta el peor jugador logre dispararle –dice Doak–. Pero fue intencionado, para hacer ver que había personajes que no se limitaban a disparar en cuanto veían al protagonista".

El reto era mantener el nivel fácil a la vez que se ofrecía cierta complejidad y actividad a través del movimiento del camión y el número de enemigos. De hecho, los dos soldados de la primera zona no te pueden ver hasta que estás a su lado. "La idea era que al principio del juego podías experimentar sin ser acribillado", señala Doak.

Pero aunque este aspecto del nivel podía ser fácil, los objetivos de la misión eran inflexibles. Se debía colocar un *covert modem* (módem oculto) con precisión en una pantalla bastante arbitraria; si fallabas, te tocaba volver a empezar. "Estaba fatal diseñado, pero hace diez años ¡la gente toleraba estas cosas!".



God of War II utiliza un truco similar al de su predecesor, al enfrentar a Kratos contra un jefe final, el Coloso de Rodas, a los pocos minutos de juego. Es una asombrosa ruptura de la norma.

juego, presentar el argumento (mostrar los deseos y necesidades de los personajes, las fuerzas contra las que se enfrentan y todo lo que sucede) y conseguir que resulte convincente.

Un método habitual es ofrecer una puesta en escena espectacular, una secuencia de exhibición gráfica y un sistema de juego frenético en apariencia que puede ser ideal para establecer el argumento y las motivaciones de los personajes a la par que enseñar los controles. Piensa en *God of War,* que empieza con el protagonista, Kratos, pensando en suicidarse desde lo alto de un acantilado. Una voz en off empieza a explicar el porqué, y la escena retrocede para mostrar a Kratos en medio de una batalla. El director creativo de Naughty Dog, **Daniel Arey,** dice: "David Jaffe y compañía lo hicieron muy bien. Hay que tener en cuenta que todo esto ocurre en 30 segundos, y al 31 estás pulsando botones. No hay una explicación lenta y narrada: Kratos lucha, el jugador se divierte y en un minuto y 20 segundos para el jugador medio, el primer "¡Dios mío!" llega cuando la Hydra destroza el barco y empieza una batalla contra el jefe final. ¡En un minuto! Es un gran trabajo".

Tales expectativas conllevan el peligro de que el resto del juego no mantenga el nivel de lo prometido al principio. Como dice Barwood: "Esa primera impresión acompañará al jugador durante una hora, luego el diseñador deberá tener otro as en la manga para profundizar en los placeres y misterios de cualquier juego".

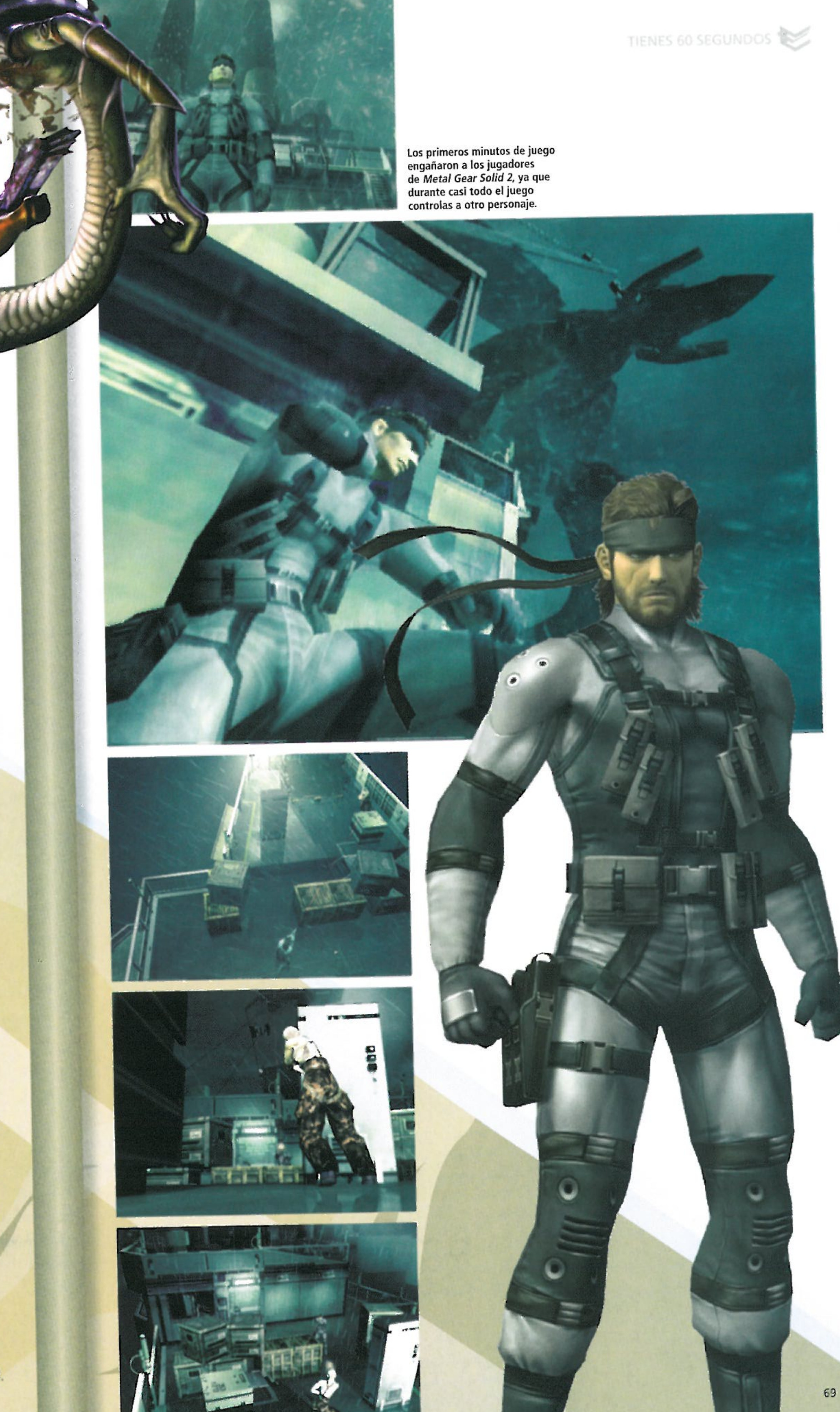
> **"La primera impresión acompañará al jugador durante una hora, luego el diseñador deberá tener preparado otro as en la manga"**

Otros intentan un acercamiento más sutil, como *Half-Life 2,* que cede el control al jugador tras una mínima secuencia explicativa que permite pasearse libremente por un entorno cuidadosamente orquestado, empapándose de la atmósfera y aprendiendo sobre los personajes no jugables y el diseño de los niveles.

Otros títulos engañan más, como *Metal Gear Solid 2* en su apertura y prólogo jugable, que



Barney, un viejo conocido de *Half-Life,* aparece en la introducción de *HL2* y proporciona a Freeman su famosa palanca, pasando de una experiencia de juego pasiva al combate.



Los primeros minutos de juego engañaron a los jugadores de *Metal Gear Solid 2*, ya que durante casi todo el juego controlas a otro personaje.

consigue engañar sobre el personaje que vas a controlar durante la aventura. Situar la acción en un barco en medio de una tormenta (un escenario familiar) es bastante espectacular a la vez que ofrece una sencilla introducción a su estilo de juego. Contiene incluso los grandes decorados del juego (las bodegas plagadas de soldados) y presenta un primer vistazo a Metal Gear antes de los créditos iniciales. Es material propio de un superventas, pero consigue mantener la naturaleza jugable de la serie.

Dead Rising engaña de forma diferente al jugador al darle el control durante la escena cinemática inicial, permitiéndole fotografiar desde un helicóptero calles infestadas de zombies, en un guiño a los shooters con camino prefijado. No le muestra nada del sistema de control, ni siquiera el tipo de juego que es *Dead Rising*, pero presenta de forma brillante al personaje y la ambientación del juego.

Dead Rising presenta asimismo otro aspecto de inicio de juego; la primera toma de contacto de muchos usuarios con él fue su famosa demo, disponible a través de Xbox Live meses antes del lanzamiento. Se ambientaba en una zona cerrada del centro comercial, con 15 minutos para masacrar zombies. Semejante libertad llegó a confundir a los usuarios potenciales, que se encontraron con que el juego final tenía unos estrictos y exigentes límites de tiempo.

Algo similar sucedió con la demo de *Crackdown*, que permitía unos 30 minutos de libertad.



Lo que buscan los jugadores de *Dead Rising* es golpear a los zombies del centro comercial con un banco, pero la masacre inicial se conjuga con escenas de vídeo y el sistema de salvado.

A pesar de que era una buena muestra de las virtudes del juego final, el desarrollo acelerado de las habilidades del personaje se presentaba a los usuarios como más divertido de jugar.

Algunos juegos te colocan directamente en medio de la acción, en una especie de prueba de fuego, como en *Resident Evil 2,* que rodea al jugador de zombies en un escenario estrecho. Al tener una continuación un principio como éste, parece que se espera que el usuario haya jugado a la entrega anterior y tenga la experiencia suficiente para superarlo. Pese a ser un único juego, *Eternal Darkness* presenta unos minutos iniciales igual de desconcertantes al poner al usuario en una pelea que es imposible ganar antes de que el personaje se despierte y descubra que todo era un sueño. Estos ejemplos, ambos muy centrados en la historia, muestran la actitud del juego desde el inicio.

De forma similar, *Castlevania: Symphony of the Night* empieza controlando a Richter Belmont en un combate contra el jefe final del juego, Drácula. En realidad se trata de una repetición del final de la entrega anterior en la cronología de la serie, *Dracula X,* con una similar disposición de los datos en la pantalla. Para reducir la dificultad de meter de lleno al jugador en una batalla apoteósica, el personaje se vuelve invencible si muere, pero la secuencia sirve para situar al juego en el contexto de la serie.

En una de las múltiples apropiaciones del sistema de *Metroid,* el inicio de *SOTN* muestra cómo el personaje principal, Alucard, pierde sus

poderes al poco de entrar en el castillo de Drácula. La pérdida se limita a ataques poderosos, pero es típico de la serie *Metroid* que Samus Aran se pase la primera parte del juego con habilidades como la morfosfera, misiles o los rayos de su arma, antes de perderlos todos y pasar gran parte del tiempo recuperándolos. Es un diseño cargado de tensión: permite probar (y aprender a usar) algunas habilidades y resulta frustrante verse privado de ellas de repente.



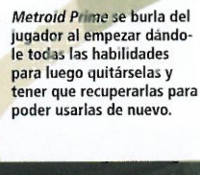
Años antes de *God of War*, *Castlevania: SOTN* empezaba con un enfrentamiento contra un jefe final de otro juego anterior. También usaba el truco de *Metroid* de quitarte las habilidades.

Al no tener una historia con la fuerza necesaria para atrapar al jugador, los momentos iniciales de un juego arcade son, probablemente, todavía más importantes y decisivos que en otros géneros de videojuegos. El tiempo necesario para descubrir si un juego de Xbox Live Arcade es mejor que su demo depende de cada título, pero, como dice **Stephen Cakebread,** diseñador de *Geometry Wars,* "lo que importa es cuánto tiempo hace falta para entender el juego. Luego se verá en qué es diferente tu obra respecto a otras del mismo tipo".

"Lo que importa es cuánto tiempo hace falta para entender el juego. Luego se verá en qué es diferente tu obra respecto a otras del mismo tipo"

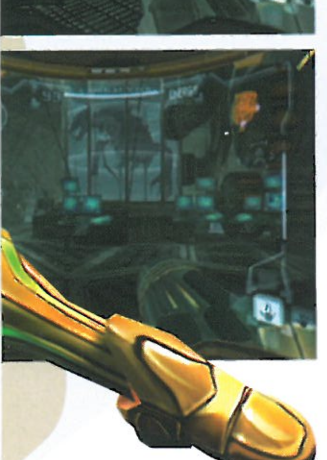
La experiencia de un juego arcade tiende a extenderse más allá de disfrutar del mismo, con el sistema de menús y las tablas de puntuaciones. Es una lección que está aprendiendo Bizarre Creations, desarrolladora de *Geometry Wars* y *Boom Boom Rocket*. "Si lo piensas ahora, de forma retrospectiva, en *Boom Boom Rocket* podríamos haber enseñado mejor al jugador que no se trataba de superar todos los niveles, sino de rejugarlos una y otra vez hasta que las canciones sonasen en su cerebro en cada partida, y de intentar mejorar tu puntuación", dice **Ben Ward,** de Bizarre.

Cakebread apunta: "Parte de la cuestión reside en la interfaz de usuario (IU). Mucha gente dice que la IU, al igual que la pantalla de selección de nivel, es un meta-juego que se superpone al propio juego, así que la idea es conseguir que el IU le diga al jugador cómo conseguirlo". Incluso las pequeñas cosas, como la posición por defecto del menú, pueden influir en la impresión inicial que genera un juego arcade de ritmo frenético. Su sencillez a menudo implica


Metroid Prime se burla del jugador al empezar dándole todas las habilidades para luego quitárselas y tener que recuperarlas para poder usarlas de nuevo.









GEOMETRY WARS
Xbox/360, 2003/2005



El balance es el gran reto a la hora de diseñar los dos primeros minutos de un shooter arcade de un solo nivel como *Geometry Wars*. Tiene que ser accesible para nuevos jugadores y, al mismo tiempo, ofrecer una experiencia que no aburra a los que juegan por octava, centésima o milésima vez.

"Al principio decidimos orientarlo hacia los jugadores expertos, pero no queríamos que fuese sólo para ellos, así que busqué un inicio que fuese asequible –dice el diseñador Cakebread–. Puede haber gente que, al jugar, no pase de los 10.000 puntos, así que era necesario para ellos".

El contraste entre el inicio tranquilo de *Geometry Wars* y la espectacular intensidad que alcanza unos minutos después puede ser desconcertante. "Visto a toro pasado, podría haber sido más agresivo al principio, y un poco más indulgente cuando digo: 'Esta persona es buena; aceleremos el juego'. Pero no creo que quedase mal", dice.

Los primeros minutos con *Geometry Wars* se reparten entre varias partidas: sobrevivir un minuto, luego unos segundos extra, luego unos pocos más, asimilando los distintos enemigos según se van presentando. Sin texto de ayuda ni tutorial, *Geometry Wars* es su propio profesor, que deja que sea la experiencia la que te enseñe las estrategias necesarias para sobrevivir más tiempo.

Sin embargo, para todo el mundo, salvo para los buenos jugadores por naturaleza, *Geometry Wars* llegará siempre a un punto en el que la acción alcanza una intensidad insoportable. Los primeros dos minutos del juego pueden ser tan caóticos para un novato como los niveles avanzados para alguien experto. Este aumento es la medida del éxito de *Geometry Wars* como juego arcade: transmite sus cualidades esenciales desde el primer momento.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

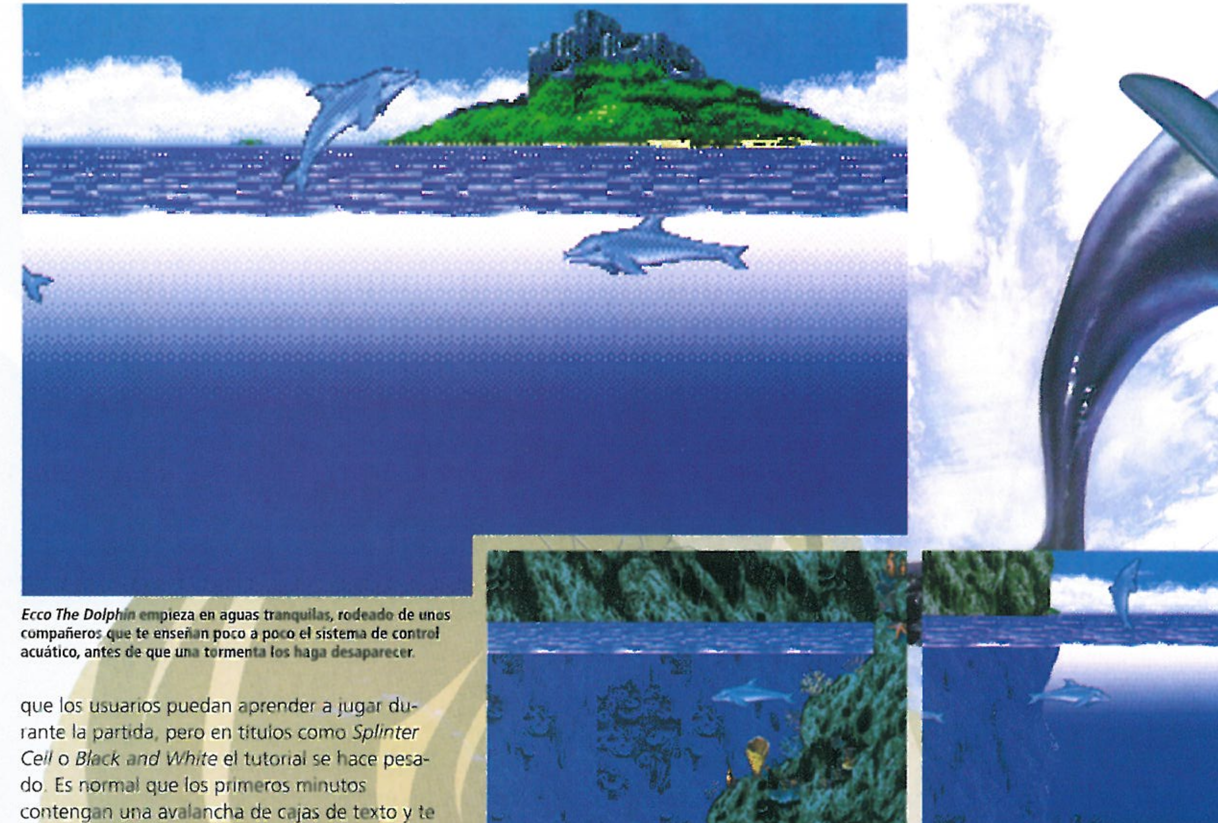
PC, LucasArts, 1992

Muchos juegos que consisten en tener un guión empiezan con una montaña de explicaciones, presentación del guión, personajes y puesta en escena antes de darle el control al jugador, que tiene entonces que aprender el sistema. Puede ser una experiencia agotadora, común a muchas de las grandes aventuras de LucasArts de principios de los 90.

Fate of Atlantis rompió con la tradición, al darle el control al jugador desde el principio. Situada en lo que parece ser una sala llena de reliquias con Indiana Jones diciendo que está buscando una estatua, la secuencia avanza cuando haces clic en la zona derecha del escenario, con lo que Indy cae a una habitación inferior. Al hacer clic en una cuerda que atraviesa una trampilla, se vuelve a caer, y te das cuenta de que está en realidad en un archivo. Unas cuantas caídas después, Indy llega al sótano donde, al fin, encuentra su estatua en un armario.

Intercalado con los créditos y con una versión musical en MIDI del tema de Indiana Jones de John Williams, el inicio de *Fate of Atlantis* fusiona la animación no interactiva con una pequeña introducción al sistema de juego. "Queríamos establecer la base de una historia de Jones, y el guión, que estuviera preparado para los inmensos requisitos de las larguísimas historias de los juegos. Tenía cierta complejidad, así que pensamos que sería mejor empezar la acción rápidamente, sin perder el tiempo", dice el diseñador jefe del proyecto, **Hal Barwood.**

La secuencia siguiente, en la que se puede ver a un nazi robando el contenido de la estatua, iba a presentar en un principio a la heroína, Sophia Hapgood, pero LucasArts pensó que era cargarla demasiado. "Así que cambiamos todo y la volvimos interactiva", dice Barwood. Él y su co-diseñadora, Noah Falstein, intercalaron conversaciones y algunos puzzles sencillos entre las secuencias cortas que ilustraban el argumento. El resultado es una agradable y entretenida introducción al juego que ni lleva al jugador de la mano ni da demasiada información, y que aun así consigue presentar la enrevesada historia de fondo y la actitud alegre del juego.



Ecco The Dolphin empieza en aguas tranquilas, rodeado de unos compañeros que te enseñan poco a poco el sistema de control acuático, antes de que una tormenta los haga desaparecer.

que los usuarios puedan aprender a jugar durante la partida, pero en títulos como *Splinter Cell* o *Black and White* el tutorial se hace pesado. Es normal que los primeros minutos contengan una avalancha de cajas de texto y te encomienden la tarea de realizar acciones concretas. "Siempre me divierte, porque parecen jugadores experimentados intentando explicar algo a los jugadores ocasionales, sin saber muy bien qué tienen que decirles", afirma **David Doak,** de Free Radical Design.

En algunos juegos, este método puede desentonar con el ambiente general, como en *Viva Piñata,* que inunda al usuario con un aluvión de pistas, premios e instrucciones en la primera media hora. No sólo puede resultar confuso, sino que también oculta su estilo de juego tranquilo.

Algunos títulos presentan un acercamiento más hábil. *Halo* pregunta al usuario si quiere invertir los controles en el modo historia a través de un técnico, que le pide al Jefe Maestro que mire hacia arriba y obtiene la respuesta de su acción. *Half-Life 2* enseña algunos de sus controles e introduce su física mediante un agresivo guarda que pide que se recoja la basura del suelo y se tire en un contenedor.

Cada vez más juegos ponen al usuario en la piel de un recluta que aprende, un modo de que el jugador pase por un aburrido campamento militar. La elegante solución de *Call of Duty 2* es que este campamento ofrezca la experiencia de un soldado ruso en Stalingrado, incluyendo el saqueo que esta operación supuso (el tutorial de granadas con patatas) y lo verdes que estaban estos soldados: un ataque alemán sumerge rápido al jugador en una intensa batalla.

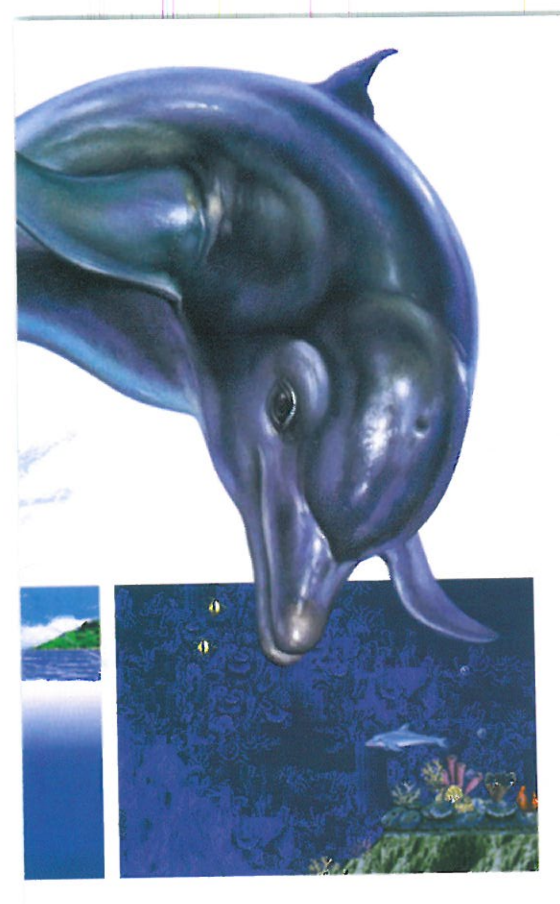
> "Los tutoriales parecen jugadores experimentados intentando explicar algo a los jugadores ocasionales, sin saber muy bien qué tienen que decirles"

Mientras que los juegos pueden ser más atractivos si el tutorial forma parte de la historia, la verdad es que pueden seguir siendo irritantes para la mayoría de los usuarios. Después de todo, pocos esquemas de control se diferencian de los que están ya grabados a fuego en las mentes y las manos de los jugadores expertos. Hasta *Halo,* en los primeros minutos, pide que saltes a través de aros para avanzar.

Doak sostiene: "Se espera de los juegos este denominador común y todo el mundo tiene que hacer lo mismo. En serio, deberían ser como un buen profesor; fijarse en lo que estás haciendo e indicarte cómo hacer las cosas cuando te cuesta hacerlas. Lo mejor sería tener algo inteligente que calcule lo que haces; aunque, claro, su inteligencia podría ser su propia perdición".

El exterior del castillo de *Super Mario 64*, un gran patio de recreo lleno de desniveles y elementos arquitectónicos, ideales para probar la nueva cámara, los saltos y los pisotones.

Uno de los tutoriales más bien llevados en un juego es el de *Civilization,* que no necesita ser



inteligente. Sigue la estructura del juego (el progreso lento y medido de tu civilización) para enseñarte cómo funciona. La complejidad de las acciones que debes realizar aumenta a la par que tu conocimiento del juego, atravesando todos los entresijos, desde establecer el primer asentamiento hasta controlar ciudades y ejércitos enteros. La solución que da *Civilization* para sus primeros minutos no supone ningún esfuerzo aparente: deja jugar, con algunos mensajes para explicarte los detalles.

Es una característica que *Civilization* comparte con *Super Mario 64* y *Ecco The Dolphin*, que incluyen un espacio libre en el que el jugador puede desarrollar sus habilidades a su ritmo. Ambos juegos tenían mucho que enseñar a los usuarios, ya que en su lanzamiento ambos fueron, a su manera, diferentes al resto. Había que lograr dominar los movimientos y los truquillos del sistema de control de *Ecco* antes de adentrarse en los pasadizos llenos de pinchos del resto del juego. Y *Super Mario 64* conseguía, con éxito, enseñar a los usuarios a disfrutar de los juegos en una dimensión totalmente nueva.

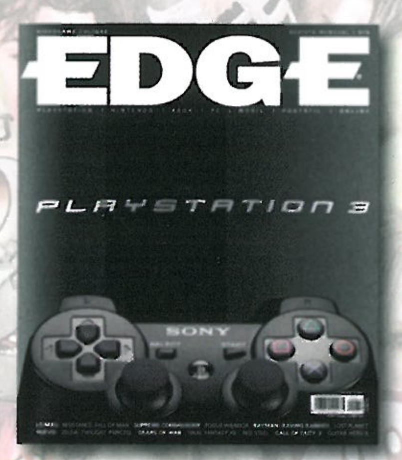
Aunque estos ejemplos son de juegos creados hace más de diez años, los títulos actuales tienen mucho que aprender de su libertad. Como dice Doak, nuestro mundo de la información lo pone todavía más de manifiesto: "La generación de internet es muy buena a la hora de conseguir entender algo que parece caótico. A menudo me pregunto al verme en uno de esos pesados tutoriales si los escribe gente vieja".

¿Deberían los videojuegos dejar de llevar de la mano al jugador y confiar más en él? Puede que no sirva para simplificar el reto de diseñar esos minutos iniciales, pero no hay nada más satisfactorio en un juego que la simple experiencia de jugar.

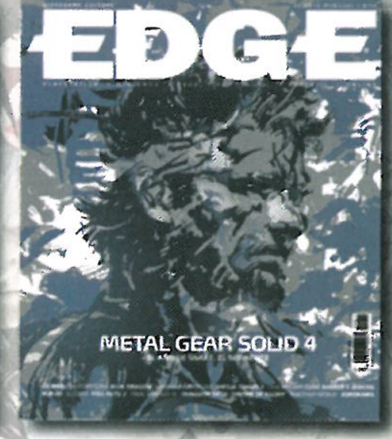
Viva Piñata **empieza con una zona de trabajo llena de escombros que hay que preparar dando con la pala fuertes golpes en la tierra mientras recibes un torrente de pistas y consejos, antes incluso de avistar al primer visitante potencial. Al final, acaba mereciendo la pena.**

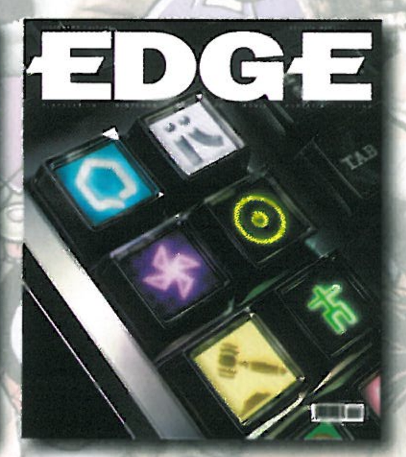
Call of Duty 2 **decidió no empezar con la habitual playa del Día D, que reservó para el tercer capítulo. Para entonces, los jugadores ya tenían la habilidad suficiente para ser capaces de superar con éxito una secuencia tan letal como corresponde a dicho escenario.**

Suscríbete a EDGE®









4 IMPORTANTES VENTAJAS

1 Recibirás cómodamente cada número en tu domicilio. **2** Podrás pedir el reenvío de cualquier ejemplar extraviado. **3** Podrás interrumpir tu suscripción mediante una simple llamada o carta al departamento de suscripciones. **4** Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:

- Por correo a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).

- Por fax 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55

E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE por un periodo de un año (12 números). Pagaré únicamente 35,40 € en lugar de ~~46,80~~ € aprovechando el descuento especial.

Nombre: ...

Domicilio: ... Nº: ... Piso: ... Puerta: ... Escalera: ... Código Postal: ...

Población: ... Provincia ... País: ... Tel: ...

NIF: ... E-mail: ...

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad...

☐ Domiciliación bancaria

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular: ...

Banco/Caja de Ahorros: ... Domicilio oficina: ...

... C.P. ... Población: ... Provincia: ...

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA

☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.

☐ Tarjeta VISA Fecha.../.../...

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01015

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de Edge: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Los más jugados

Guitar Hero II



La lista de canciones de *Guitar Hero Encore* que se ha publicado hasta ahora nos tiene a la espera de la tercera, con participación de Sabotage. A practicar, entonces...
360, REDOCTANE

Valkyrie Profile: Lenneth



La PSP es a veces la plataforma ideal, incluso para remakes de juegos de hace siete años: regresar a Midgard es algo compulsivo en los largos viajes en tren.
PSP, SQUARE ENIX

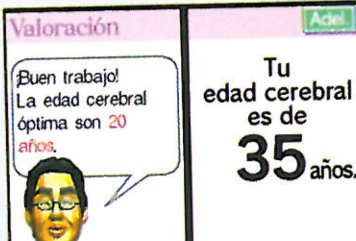
Okami



Y, otro mes más, *Okami*. Se nota que un juego es bueno cuando tus amigos no paran de pedírtelo prestado y les tienes que decir que te lo acabarás... pronto.
PS2, CAPCOM

Ladrones honrados...

La DS da lugar a toda una nueva generación de piratas



El sistema de sellos del *Brain Training*, que te marca los días que has jugado en un calendario, tiene que ver en la predisposición a la piratería.

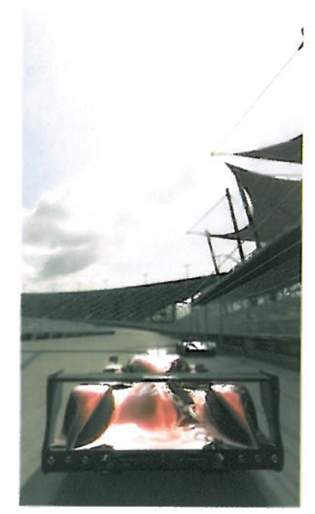
Como has leído en el reportaje sobre la piratería, las nuevas tecnologías no se resisten mucho a los que quieren romper las protecciones que distribuidoras y fabricantes de consolas incorporan a sus productos. Los motivos son avaricia, curiosidad técnica, o un irrefrenable deseo de pegársela a la empresa, pero las intenciones de los que compran chips modificados y hacen "copias de seguridad" son más simples.

La mayoría de la gente piratea sus consolas para tener juegos gratis. Incluso los tecnófilos más serios, los que son de verdad curiosos y quieren explorar proyectos de desarrollo independientes, los que experimentan con títulos raros de importación y que quisieran instalar el MSN en todos sus cacharritos, se encuentran de vez en cuando unos cuantos juegos entre los ficheros que se descargan. Y, por el momento, es la DS de Nintendo la que lleva la voz cantante en esto del pirateo. Lejos están los días en que Nintendo parecía patrullar las descargas de los ROM para la GBA; los de la DS están al alcance de cualquiera en internet, y las tarjetas que requieren son fáciles de utilizar y bastante baratas. Además, Nintendo se enfrenta a un nuevo reto ante la piratería: su enfoque de desarrollo está propiciando este consumo. Tras el éxito de *Brain Training*, *Nintendogs*, y *Animal Crossing: Wild World*, cada vez más juegos incorporan una función que requiere o premia un mínimo de tiempo de juego al día. *Pokémon Diamond/Pearl* (pag. ¿?) requiere que se entierren unas valiosas esferas durante un número de días reales. *Picross DS* (pág. ¿?) hace un seguimiento diario de tus progresos al estilo del Dr. Kawashima. Y, a medida que este tipo de juegos crece, también lo hace el número de ellos que tienes que llevarte contigo en tus viajes. Pero tener que llevarlas todas puede ser un problema, ya que hay más riesgo de perderlas y, con ellas, los cientos de horas invertidas en jugar. Así que una tarjeta con más capacidad, o que permita usar tarjetas Micro-SD se convierte en un periférico apetecible. Es una herramienta no para hacer cosas que Nintendo no quiere que hagas, como robar software o burlarte de las divisiones regionales, sino para hacer justo lo que Nintendo quiere que hagas: jugar cada día e integrar los juegos en tu vida cotidiana. ¿Será ese un buen argumento en un juicio?



FORZA MOTORSPORT 2

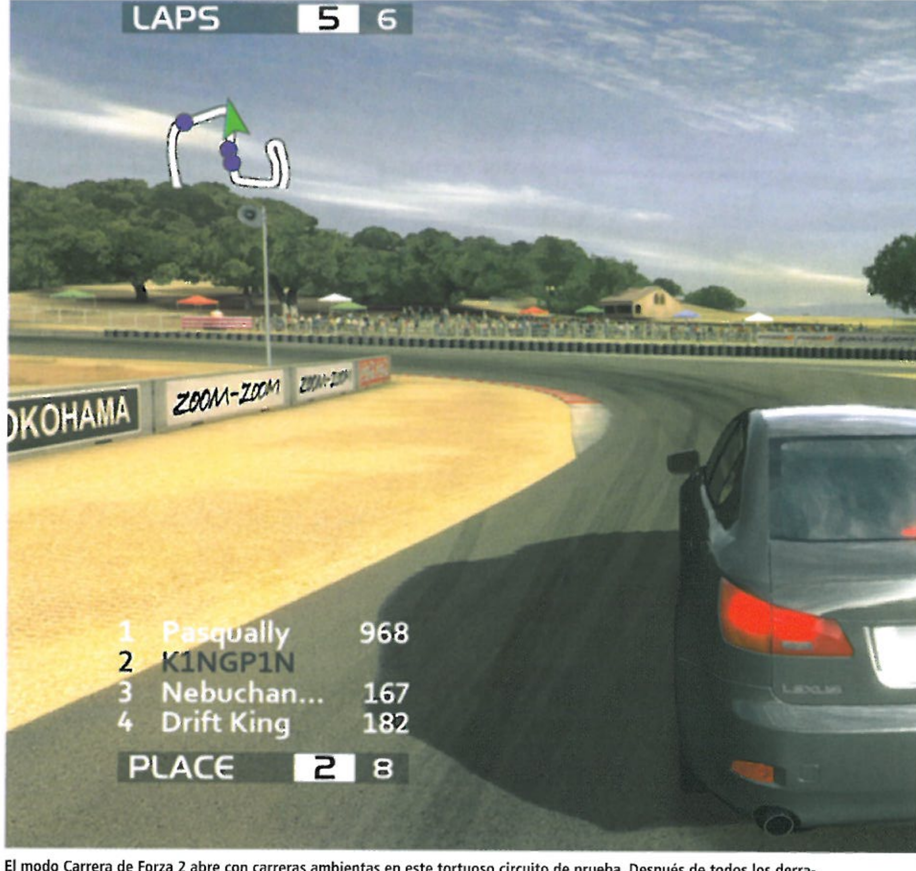
PLATAFORMA: 360 PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: TURN 10



El modo Arcade incluye carreras de exhibición con coches predeterminados y sesiones de práctica con los que tú tengas. Tiene carreras cronometradas, con premios al pulverizar el récord.

Queda 1 carrera en el torneo Boosted Shootout. Te faltan 52.068 créditos para el nivel de conductor 21, y tienes 389.884 créditos. ¿Quieres correr, comprar otro coche o modificar los que ya tienes? Es el menú que aparece después de cada prueba del modo Carrera. Puedes asumir que es un simulador de conducción puramente de consola, con un amplio catálogo de coches cuidadosamente modelados y un largo listado de circuitos. Y sigue el viejo esquema de ganar carreras, comprar piezas, mejorar el coche y correr instaurado hace más de una década por *Gran Turismo*. Pero lo cierto es que *Forza 2* ha ampliado esa estructura RPG permitiendo a los jugadores elegir cómo, dónde y qué quieren correr.

El modo Carrera de *Forza 2* muestra esos rasgos. Justo como hicieron en su predecesor, las victorias en cada carrera no sólo te permiten comprar piezas y nuevos coches, sino alcanzar diferentes niveles de conducción y subir el nivel del vehículo que conduzcas en ese momento. Estos niveles desbloquean nuevos torneos y modelos de coches junto a descuentos en ciertas marcas. Debes elegir una región para comenzar a jugar, pero eso no limita los fabricantes a los que puedes acceder, sino que te da descuentos en las marcas de esa región, parecido a la especialización en clases de un RPG.



El modo Carrera de Forza 2 abre con carreras ambientas en este tortuoso circuito de prueba. Después de todos los derrapes y los giros, es un alivio salir fuera del circuito de alta velocidad de Maple Valley.

Y es que, fundamentalmente, Turn 10 ha usado un modelo de RPG para reensamblar Forza 2 como un título de conducción post-Gran Turismo. Y de la misma forma que un juego de rol gira en torno a desarrollar un personaje, el epicentro de Forza 2 es el desarrollo del coche. Las oportunidades para personalizar y desarrollar el coche propio son de lejos más profundas que en Gran Turismo, el cual, en contraste, mantiene un mayor sentido de acumular coches en el garaje. Por ejemplo, Forza 2 premia las victorias en las diferentes carreras con bonus dependiendo de la rareza del coche que hayas empleado. El nivel de rareza es fijo, pero puede modificarse añadiendo nuevas piezas al coche, una invitación manifiesta a la invención.

Forza 2 fomenta el uso de coches específicos al subirlos de nivel según las victorias que hayas logrado y evitando que se queden obsoletos rápidamente. Al subir niveles consigues descuentos en las piezas y aumentan las bonificaciones que se adquieren con cada triunfo. Y entonces, cuando te encuentras con tu garaje, allí está la opción de pintar tu coche. Más de 4.000 capas diferentes pueden fundirse en cada coche, dotando a tu vehículo de una sensación de propiedad que pocas veces se logra en los objetos virtuales. En la casa de subastas online los jugadores pueden comprar y vender coches a cambio de dinero para el modo trayectoria. El modo foto, que toma todo del de *PGR3* y la conducción online en general aportan razones de peso para realizar estas inversiones. Es un lugar para que los jugadores prueben y ajusten los modelos, aprendiendo cómo se comportan en las curvas de cada circuito y cómo les sienta una nueva mano de pintura.

Sin el añadido que permite el online, el modo carrera puede parecer un poco soso. Después de todo, está basado en un esquema que ya tiene más de diez años. Falla en



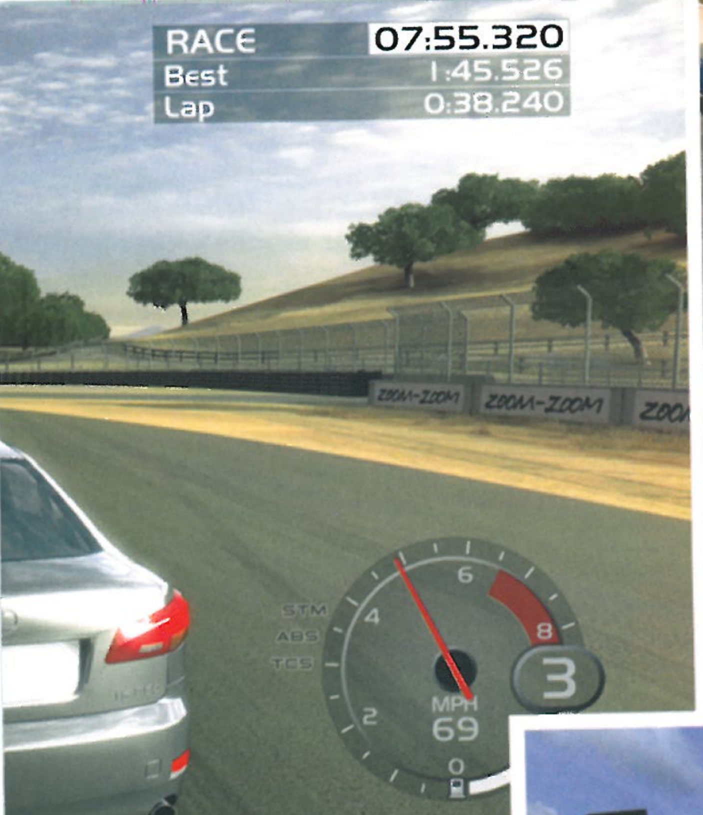
La conducción es excelente, con equilibrio entre simulación y manejo. Incluso los coches más modestos se transforman en máquinas indómitas







En cualquier momento durante una carrera o repetición, la acción se puede pausar, y está disponible el mismo modo foto que en *PGR3;* de hecho, hasta la herramienta es la misma. Las imágenes se pueden subir a la web de *Forza 2.* Merece la pena: los modelos de los coches son excelentes y puedes personalizarlos para que los vean tus amigos.









Conducción con estilo



Forza 2 goza de un diseño visual meticuloso en cualquier aspecto. Su interfaz claro y limpio es muy considerado, desde la opción que permite ver a los conductores y a sus coches antes de entrar en una carrera, a mostrar los eventos en los que tu coche actual puede tomar parte, y en los que no, sugiriéndote con cuales de los que posees hacerlo. El menú que aparece después de cada carrera te permite elegir si ir a la siguiente carrera o dirigirte al garaje a modificar tu coche. Es suave, claro y con gráficos in-game que corren de forma sólida a 60 fps. Mientras que algunos jugadores lo pueden encontrar vacío y soso, otros ciertamente sabrán apreciar la forma en la que gestiona el flujo del juego para que éste siga su curso natural.



Los daños en los modelados incluyen abolladuras, retrovisores y alerones que pueden caer al asfalto y quedarse en la pista. _Forza 2_ no tiene unos desperfectos tan detallados como _DIRT_, pero sus modelados son mejores y más robustos.

evitar la vieja tentación que ya aparecía en *Gran Turismo* de entrar en circuitos muy fáciles cuando has adquirido un coche de gran cilindrada. El modelo de conducción es excelente, con un maravilloso equilibrio entre simulación y manejo. Incluso los coches más modestos pueden transformarse en máquinas indómitas –es facil doblar con un Mazda MX-5 y el Golf GTi derrapa fácilmente, más aún si desactivas las ayudas a la conducción, que es como se debería jugar a *Forza*.

Esto quiere decir que los coches más potentes exigen un respeto extremo, derrapan y se cruzan a la menor falta de concentración. Con las ayudas activadas, *Forza 2* sigue ofreciendo unas carreras entretenidas. Una parte amplia de los considerables logros de Turn 10 ha sido que el juego abarca un espectro de habilidad que cubre a la de casi cualquier jugador que pueda interesarse por el título, y sin perder ni un ápice de la simulación más hardcore. La IA en carrera es sobresaliente. El modo trayectoria ofrece una lista de oponentes, cada uno con su propia personalidad. En las carreras es difícil saber quién es quién y con qué coche, pero actúan de forma inteligente, evitando el contacto cuando se debe y convirtiendo cada carrera en batallas por la mejor posición. No es inusual ver cómo sufren accidentes. La naturaleza cerrada de muchas IAs en la misma carrera está potenciada por la actitud de *Forza 2* de mantener la etiqueta: puedes ganar bonificaciones por completar una carrera sin sufrir ni un rasguño y además penaliza los daños.

Junto a la reaparición de la línea de conducción de *Forza,* que los más puristas podrán desactivar, este sistema puede hacer de una simple carrera una experiencia exquisita. *Forza 2* carece de la exhuberancia de *PGR,* aunque tampoco trata de alcanzarla. Siendo claros, Forza 2 falla en presentar un convincente modelo a seguir por futuros simuladores de conducción enfocados al offline, lo cual es una pena, ligado además a que el nacimiento de su modo trayectoria es poco más que una actualización de su predecesor. Aún así, el núcleo de conducción está construído de forma impecable, perfecta, y su integración con el online está tan bien formada que merece cualquier inversión que se haga en él, real o ficticia. **[9]**





Las carreras contra la IA en coches similares ofrecen cambios de posición continuos. Mantén tu espacio para evitar que el bonus por no-contacto se te escape o una salida de pista te lleve a la hierba.



RUNAWAY 2: EL SUEÑO DE LA TORTUGA

PLATAFORMA: PC PRECIO: 19,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EDICIÓN: FX INTERACTIVE
ESTUDIO: PENDULO STUDIOS

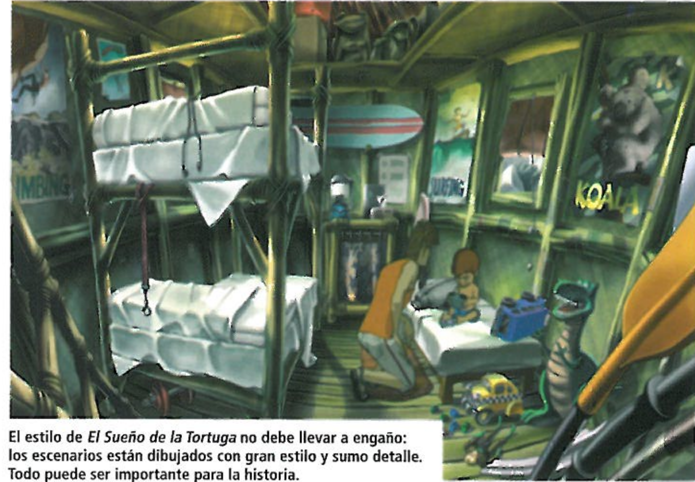


Pendulo Studios hace que la historia dé un giro y logra que Brian esté aprisionado por los piratas sin perder ni un ápice de coherencia en *Runaway 2*.

Las aventuras gráficas, antaño uno de los géneros que mejores títulos han dado a la historia del videojuego, son actualmente una rareza en el mercado. Los alardes visuales, el uso y abuso de las 3D mal resueltas, los puzzles en los que primaba el método ensayo-error sobre la lógica y los guiones sin sentido desanimaron a los seguidores y marginaron poco a poco en las estanterías al género. *Broken Sword* es tal vez la única en los últimos años con entidad suficiente como para convertirse en una serie de éxito. Quizá por eso, y porque algunos ya estaban proclamando su fin, supone un placer encontrar un título que recupera el gusto por el *point'n'click* más tradicional y que hace disfrutar del primer al último puzzle.

Las empresas españolas, tan caras de ver con otro tipo de videojuegos, han logrado títulos muy destacables en la aventura gráfica, y Pendulo Studios ya ha demostrado (con *Hollywood Monsters* y *Runaway: a Road Adventure)* que las domina y sabe construir una historia interactiva excelente.





El estilo de *El Sueño de la Tortuga* no debe llevar a engaño: los escenarios están dibujados con gran estilo y sumo detalle. Todo puede ser importante para la historia.

Brian, el protagonista de *Runaway,* sigue viviendo aventuras por todo el mundo. En esta ocasión, va desde la hawaiana isla Mala hasta Alaska y el México maya. En su viaje encontrará a unos interesantes personajes secundarios, construidos con sumo cuidado y con personalidad propia. Además del inefable Joshua, el personaje más carismático por su peculiar forma de hablar y de pensar, un punto más allá de la creatividad más delirante, están los arquetipos más habituales de chica liberada o el militar vociferante e intransigente, y otros menos vistos, como el lémur inteligente pero borrachín, o el soldado O'Connor. En total, son más de 30 personajes secundarios los que Pendulo ha incluido, pero son seis o siete los que tienen una personalidad definida y un papel relevante. La historia de *Runaway 2* es atractiva y llega hasta el jugador de forma original y creativa. Pendulo Studios ha logrado unir en la misma historia la tecnología extraterrestre más curiosa con los piratas españoles del siglo XVI, y lo ha llevado a cabo con naturalidad. Para resolver algunos acertijos debes pensar con un toque de humor no exento de mala leche, y los abundantes diálogos tienen momentos jocosos.



Utiliza elementos tradicionales propios de otra época, pero redefinidos según los tiempos que corren; hay que saber hacerlo con estilo

Por si queda alguna duda a estas alturas, *Runaway 2: El Sueño de la Tortuga* es una aventura gráfica a la antigua usanza: recorre con el ratón aquellos puntos del escenario que creas que pueden esconder algún objeto o punto interesante, recoge todo aquello que no esté atornillado, interactúa con todo animal, vegetal o mineral con el que puedas y luego enfréntate a las situaciones que se te presenten armado con tu inteligencia y tu intuición (esta última es muy importante en el caso de *Runaway 2).* Si no lo resuelves, intenta repasar el escenario, por si se te ha pasado algo, y, en última instancia, puedes recurrir a la ayuda que se incluye en la edición española del juego (si nunca te quedas atascado, recurre a ella por curiosidad, merece la pena).

Ese aire clásico se corresponde perfectamente con los gráficos en 2D, dibujados con *cell-shading* (como ya sucedió en el primer capítulo de la serie), pero en ningún momento se percibe como una falta de capacidad o carencia de hacer buenos gráficos, sino como perfecto enmarcado del carácter que Pendulo ha querido imprimir a su obra. Si en un principio sorprende que no se hayan utilizado las 3D, a los cinco minutos las imágenes de los escenarios, los personajes y el guión te han absorbido lo suficiente como para no desear que el juego tenga otra apariencia. El estudio español mantiene ese aspecto de la época dorada de las aventuras gráficas, pero incorpora técnicas y tecnología actuales: el movimiento fluido y la expresividad de los personajes, las texturas de los escenarios, todo ello es apreciable desde el primer mo-



La edición española del juego incluye un cuaderno de arte de este capítulo de *Runaway,* del anterior y un avance de *Runaway 3*.













La disciplina y rigidez militares están plasmados en isla Mala, donde transcurre la primera parte de la aventura. La insistencia y el engaño son más importantes en estos capítulos.



La bella Gina es el origen de toda la historia, ya que Brian emprende el viaje para recuperarla; pero su ausencia no deja al jugador sin bellas mujeres: la exótica Lokelani llena el hueco.





El agua es otro elemento importante en este capítulo de *Runaway*, tanto en superficie como cuando Brian bucea, las imágenes tienen una calidad espectacular.

mento, lo que reduce el aspecto estático que tenían las aventuras del pasado. Sí, se trata de utilizar elementos tradicionales propios de otra época, pero redefinidos de acuerdo con los tiempos que corren; hay que saber hacerlo con estilo. Sin recurrir a alardes gráficos ni tener la presunción de dejar boquiabierto al jugador, *Runaway 2: El Sueño de la Tortuga* logra hacer un combinado de sabor estimulante partiendo de ingredientes que siempre han gustado a los jugadores.

Por la misma razón, peca de lo mismo que las aventuras gráficas más clásicas; a veces la estructura de puzzles de muñeca rusa hace que tengas los bolsillos llenos de cachivaches y no recuerdes bien para qué mezclaste el objeto A con el objeto B, máxime teniendo en cuenta que cada uno de los seis capítulos es bastante largo, sobre todo a partir del segundo. Pero, en cualquier caso, se trata de una cuestión secundaria.

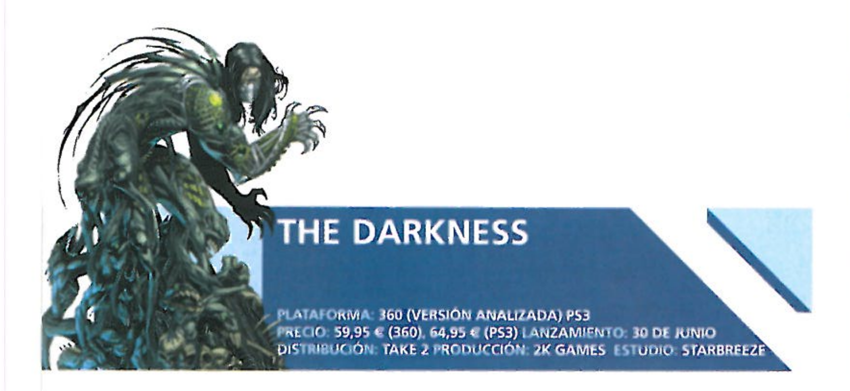
Todo este magnífico trabajo de Pendulo Studios se ha visto muy potenciado por la edición que se ha preparado para España del segundo capítulo de *Runaway:* FX Interactive suele tratar con mimo a los juegos que comercializa en España, preparándolos y adaptándolos al máxipo posible para las peculiaridades del mercado nacional. En esta ocasión, se puede decir que la editora no ha escatimado esfuerzos en ofrecer el producto lo mejor posible. El doblaje es realmente sobresaliente, algo imprescindible con un guión que depende tanto de los matices de los diálogos y en el que el humor corre en ocasiones en el tono en que se pronuncien las frases. Y todos están subtitulados.

A este esfuerzo hay que añadir tres cuestiones que hacen que la edición sea exquisita: como se indica más arriba, Pendulo Studios ha incluido una ayuda específica que garantiza que nadie va a quedarse atascado y no va a terminar la aventura frustrado, el dvd de doble capa incluirá el primer capítulo, *Runaway: A Road Adventure*, y todo eso por un precio que parece increible tal como está el mercado actual: 19,95 euros frente a los 40 que cuesta el título fuera de España. Tanto los amantes clásicos de la aventura gráfica como los que decidan probar por primera vez la experiencia de resolver puzzles y enigmas pueden optar a un producto con una calidad poco vista hoy día a un precio de lanzamiento sensacional. **[8]**

Ayuda a la medida



Aunque *Runaway 2* es una aventura en la que se avanza con lógica o pensando de forma lateral, Pendulo ha puesto cuidado en que nadie se quede atascado en un punto y no logre acabar la aventura, y ha incluido especialmente para el mercado español el Sistema Interactivo de Ayuda (SIA), a cargo del nunca bien ponderado Joshua. Puedes recurrir a él en cualquier momento desplazando el ratón a la parte superior de la pantalla. Si aún no has explorado mucho de cada capítulo, te dará ligeras pistas, pero si llega un momento en que te atascas cuando ya has probado todo, te ayudará a lo Gila, y eso da que pensar, ¿eh?. Eso sí, no insistas para que te de más pistas, o te responderá a lo María Sarmiento. A veces dan ganas de recurrir a la SIA sólo para disfrutar de los comentarios de Joshua.



THE DARKNESS

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS3
PRECIO: 59,95 € (360), 64,95 € (PS3) LANZAMIENTO: 30 DE JUNIO
DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 PRODUCCIÓN: 2K GAMES ESTUDIO: STARBREEZE







El doblaje inglés –con subtítulos en castellano– es simplemente magistral. Cada personaje mantiene un acento característico –italiano, inglés para los soldados-. Destaca la voz crepitante y macabra de La Oscuridad que retumba en la cabeza de Jackie, puesta por Mike Patton, vocalista de Faith no more.

Las adaptaciones al videojuego de cómics de superhéroes suelen estar siempre abocadas, al igual que las de películas de éxito, a la mediocridad. Salvando honrosas excepciones, una licencia potente funciona igualmente como reclamo para el mercado masivo y como disuasorio para aquellos usuarios que busquen más que satisfacer su vena fetichista controlando a sus personajes más admirados. Los suecos de Starbreeze, que en 2004 dieron una agradable sorpresa con *Las Crónicas de Riddick: La Fuga de Butcher Bay* adaptando el personaje al que Vin Diesel encarnó en la película, tienen ahora dos objetivos claros; convertirse otra vez en la excepción a la regla "licencia de superhéroes, fiasco seguro" y, más importante, consolidar a su nuevo proyecto como uno de los mejores de la temporada. Tal y como lo fue *Riddick*.

Haciendo un uso magistral del tebeo que Marc Silvestri creó en Image durante el auge del cómic de autor en los 90, *The Darkness* narra la explosión de La Oscuridad dentro de Jackie Estacado, el último varón de este clan maldito, cuando cumple 21 años. Asesino profesional de la familia mafiosa Franchetti, Jackie es traicionado por su capo, su tío Paulie, que intenta asesinarlo ese mismo día. Una introducción interactiva generada por el motor del juego –al igual que todas las que aparecen– permite ser testigo y protagonista de tiroteos, persecuciones desesperadas y finalmente, de cómo La Oscuridad se libera y acaba manifestándose en el chico, que asesina brutalmente a todos los enemigos.

A partir de este punto, se entremezcla una trama mafiosa, en la que Estacado busca venganza, junto al aprendizaje de los poderes que se han recibido. Este ente maligno, igual de ancestral que el mismo tiempo, es sin duda el elemento de diseño del juego que más directamente repercute en su jugabilidad; no controlas a un héroe, sino a un supervillano. Durante todo el juego, Jackie mantiene un duro conflicto interior por superar el influjo perverso de La Oscuridad, pero, en lo que respecta a los enemigos, sufren todos su impío azote; tentáculos que los empalan, agujeros negros que los engullen o cabezas reptantes que aparecen de la nada y les arrancan el corazón. Además, este ente proporciona a su portador resistencia a las balas de forma similar a los célebres escudos recargables del Jefe Maestro. El precio de estos superpoderes es ocultarse en buscar siempre las sombras, ya que la luz debilita y anula a la criatura. Por ello siempre será necesario apagar todas las luces; primero a disparo limpio y más tarde utilizando otros métodos más pasivos.

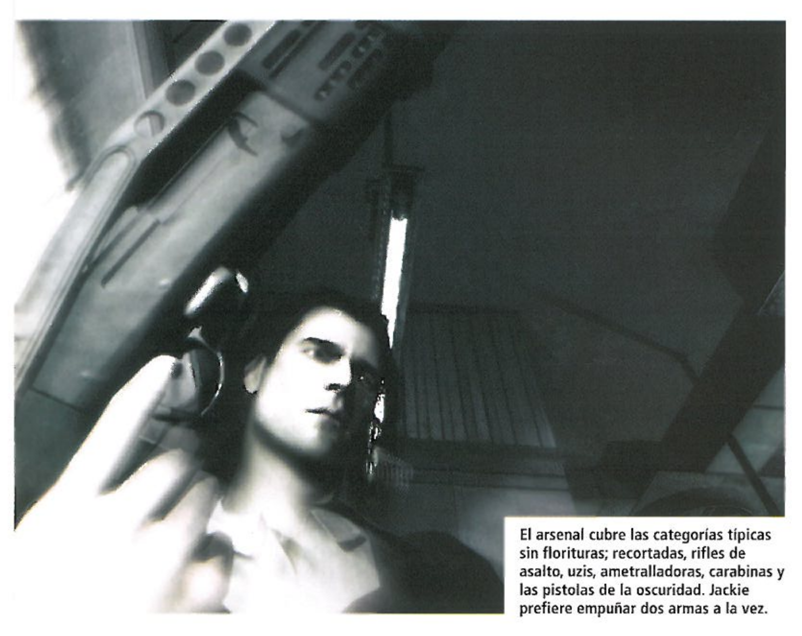
El nivel visual brilla en una distancia de dibujado amplísima, en las texturas –algo mejores en 360- y en iluminación dinámica; Jackie ve en la oscuridad en tonos naranjas.

La ambientación en NYC de *The Darkness* es soberbia, desde el mobiliario urbano típico de Little Italy con sus edificios, zonas en obras, suburbios, restaurantes o muelles, recorridos por helicópteros de las noticias, sus estaciones de metro "vivas" que sirven para desplazarse por la ciudad o la interacción con otros personajes mediante preguntas y respuestas, aunque la noche eterna en la que vive la ciudad sea algo que muchos puedan criticar.

The Darkness es un título imprevisible. Su guión alberga sorpresas impactantes, pero lo es especialmente cuando realiza un giro al infierno, abandonando su ambientación urbana y neoyorquina por un descenso al mismísimo averno; el particular hades que La



The Darkness será recordado por no ser un shooter al uso. Los poderes sobrenaturales de su protagonista lo dejan muy claro

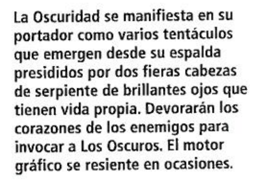


El arsenal cubre las categorías típicas sin florituras; recortadas, rifles de asalto, uzis, ametralladoras, carabinas y las pistolas de la oscuridad. Jackie prefiere empuñar dos armas a la vez.









La Oscuridad se manifiesta en su portador como varios tentáculos que emergen desde su espalda presididos por dos fieras cabezas de serpiente de brillantes ojos que tienen vida propia. Devorarán los corazones de los enemigos para invocar a Los Oscuros. El motor gráfico se resiente en ocasiones.

Sígueme a la libertad



Un elemento, a la vez hilarante y útil, es poder delegar tareas en Los Oscuros –también conocidos como Darklings–, unos demonios inferiores que pueden ser invocados por el portador de La Oscuridad y que entre chiste y chiste descuartizarán a los enemigos, se inmolarán, usarán una ametralladora de cadena o te harán la vida más fácil apagando todas las luces. Son los protagonistas de los modos multijugador; Deathmatch, por equipos, Capturar la Bandera y Supervivencia, este último el más divertido, en el que un humano debe sobrevivir a una cacería Darkling. Sin muchas pretensiones resulta divertido, añade duración extra, pero decepciona no poder controlar a Jackie y a sus poderes en él.



Todo el título está irradiado de un delicioso enfoque cinematográfico; los objetivos y misiones de la historia están hilvanados con un guión que no deja que el jugador omita detalle con nutridas conversaciones, monólogos de Jackie, secuencias intermedias y *flashbacks* del pasado.



Oscuridad tiene preparado para Jackie. Paradójicamente, por su cielo ardiente sobrevuelvan aviones nazis y sus áridas tierras albergan trincheras en las que los británicos y americanos se enfrentan a los alemanes durante toda la eternidad. La dificultad aumenta exponencialmente, es ideal para jugar a oscuras y en solitario, aporta muchas respuestas y especialmente, permite hacerse con dos poderosas armas.

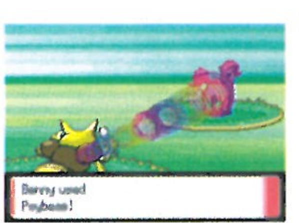
The Darkness será recordado por no ser un shooter al uso. Los poderes sobrenaturales de su protagonista lo dejan muy claro. Aunque Estacado es muy capaz de defenderse por sí mismo y de ejecutar a sus enemigos de formas crueles y humillantes, la sensación de semidios en un mundo de mortales, en el que cualquiera puede plegarse a tus deseos –desde simples mendigos que imploran por su vida a policías, sicarios de la mafia, un escuadrón entero del SWAT o un helicóptero de combate–. Y esta sensación, junto con lo excelentemente bien implementados que están los poderes de La Oscuridad en el control y en la integración con el resto de elementos de shooter, es una de las mayores satisfacciones que aporta al juego.





Al igual que con *Riddick*, Starbreeze ha demostrado que una licencia sirve para algo más que para que un título sea comercial. Exprimiendo la primera etapa del cómic, ha conseguido crear un FPS intenso, atípico, visualmente espectacular y que extrae muchas posibilidades de un personaje tan sobrenatural como complicado. La experiencia merece sin duda la pena, y gusta tanto que sabe a poco. En una época escasa en shooters, en lanzamientos en general, y sin que apenas nadie contase con él, *The Darkness* sale de las sombras y se muestra como toda una revelación. **[8]**







POKÉMON DIAMANTE/ PERLA

PLATAFORMA: DS PRECIO: 35 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EEUU) SIN CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: GAME FREAK



Es difícil que pienses que las batallas son espectaculares desde un punto de vista visual, pero la mayoría de los Pokémon tienen su encanto, y las animaciones, cierto atractivo. Invierte algo de tiempo en el vestuario –a la derecha– cambiando sus ropas si éstas no te convencen.

No puedes quejarte. No digas que no te lo advirtieron. Y, para dejarlo claro, una pista aún mayor: se cumplen diez años de su debut con *Rojo/Verde*, el nombre sigue siendo el mismo. Recorriendo los colores del arco iris y abriéndose paso entre el coleccionismo, las ediciones Rojo, Verde, Azul, Amarillo, Oro, Plata, Cristal, Rubí, Zafiro, Perla y Diamante de *Pokémon* apenas han cambiado. El nombre no ha cambiado porque el juego tampoco lo ha hecho. No son nuevos capítulos, son variantes y descendientes. Y así, sentado en lo más bajo del árbol genealógico, *Diamante/Perla* recibe toda esa herencia, aunque no por ello están disponibles todos los 493 Pokémon de la plantilla completa; algunos sólo lo están en cada una de las dos versiones y otros mediante conexión directa con juegos *Pokémon* anteriores.

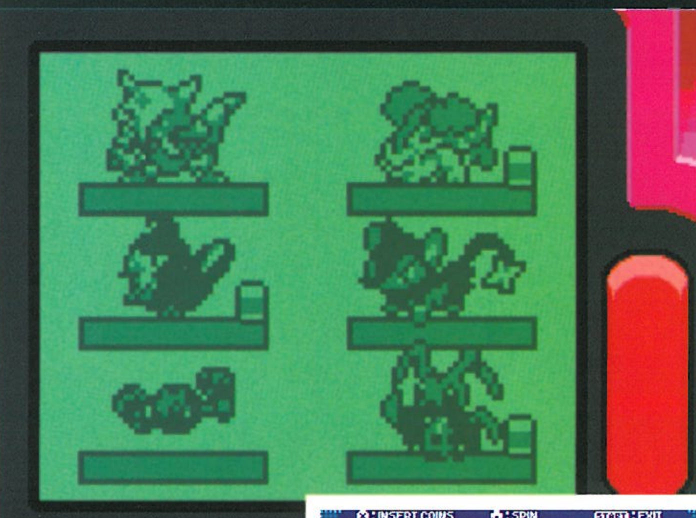
Como añadidos aparecen los ciclos día-noche, los juegos de cocinar frutas silvestres y las bases ocultas, las muestras de talento. *Pokémon* ha sido durante mucho tiempo el RPG japonés más engañosamente simple, pero esta nueva versión intenta un acercamiento enfocado a mostrar todos sus encantos. La atracción central –el "hazte con todos"– sigue siendo una de las mecánicas más inspiradas. Encontrar a una indómita criatura en la naturaleza aún es impactante, y el proceso de mermar su salud y agotar los suministros de tu Pokéball es una agonía que se agradece. Medirse a nuevos enemigos en batallas de entrenadores te deja con una frustrante entrada vacía en tu Pokédex que te recuerda que debes encontrar a la criatura y capturarla por tus propios medios. Y, como siempre, es esto, más que el guión (básicamente reciclado aunque el Team Rocket sea ahora el Team Galactic) o sus sosos escenarios, lo que enciende tu entusiasmo a lo largo de todo el juego.



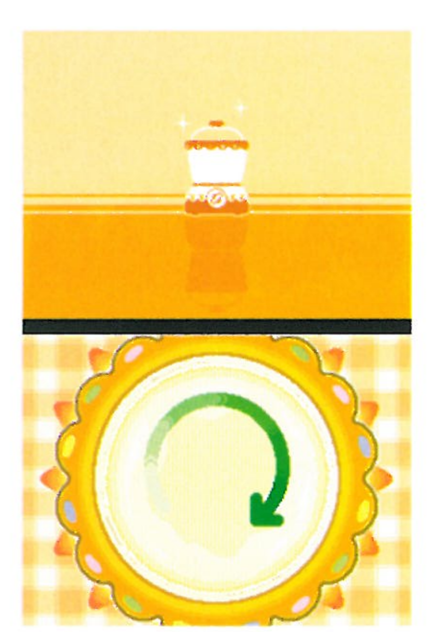
El nombre no ha cambiado porque el juego no lo ha hecho. *Perla* y *Diamante* no son nuevos capítulos, son variantes y descendientes

La satisfacción estratégica que viene no tanto de las batallas en sí, donde una buena memoria (o un vistazo a GameFAQS) te guiará por la dinámica piedra-tijera-papel que las nutre, sino de entrenar y formar al equipo que desplegarás en los enfrentamientos. El núcleo del juego consiste en equilibrar las habilidades y los diferentes ataques decidiendo qué Pokémon deberían cargar con los ítems, mantenerlos felices con masajes y otros tratamientos, alimentar a unos y no dejar evolucionar a otros. Los combates son sólo la capa externa. Y en este





***Perla* y *Diamante* introducen el Pokétech (arriba) para sacar provecho de las dos pantallas de la DS. Compatible con los bits de software que encuentras en tu viaje, puede actuar como reloj, podómetro, guiarte hasta las frutas silvestres o informarte de la salud de tu equipo. Vuelve el casino, con una máquina tragaperras básica pero divertida.**



Uno de los minijuegos menos atractivos es la creación del Poffin, una especie de Poké-magdalena. No tiene sentido estar amasando adelante y atrás sin derramar la pasta, incluso cuando participan otros jugadores.





aspecto hay que elogiar los ajustes hechos por *Diamante* y *Perla,* tales como dividir los ataques en tres categorías más intuitivas (física, especial y de estado) o ayudarte a dominar lo que antes era un sistema complejo, casi barroco. Pero es posible jugar durante horas sin combatir o entrar en contacto con los elementos de estrategia. Eso sí, asumiendo que te mantendrás lejos del campo, ya que las batallas aleatorias siguen formando el esqueleto de la interacción del juego. Puedes vestir a tu Pokémon, hacer que pose para fotografiarlo, experimentar con diferentes alimentos, excavar túneles en busca de piedras preciosas, entrar en competiciones de baile al estilo "Simón dice" o jugar a las tragaperras.

Y siendo éste un título *Pokémon,* todo lo que hagas tendrá un impacto en tu equipo de criaturas y en sus habilidades de batalla, lo cual quiere decir que ninguno de tus esfuerzos caerá en saco roto, y no hay nada que se perciba como prescindible; el tipo de actividades superfluas que te preguntas por qué demonios otros RPGs te obligan a hacer.

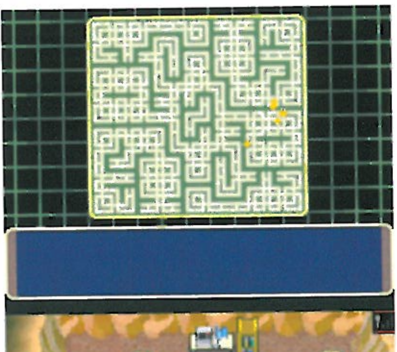
El bloque multijugador no está menos elaborado. Hay intercambios y batallas locales o por wifi, en una enorme cantidad de pasadizos subterráneos que son el hogar de tu base secreta y que te permiten tender trampas y enfrentarte a otros jugadores. El chat por voz, mediante el micrófono de la DS, añade un toque positivo. Es en ese tipo de elementos en los que la DS está mejor explotada. Aunque la pantalla táctil se usa para manejar los elegantes menús del juego, es difícil quitarse la impresión de que estás ante el título que Game Freak habría lanzado como una sucesión de GBA.

Hace diez años, *Pokémon* fue el título más potente en todo el mundo, con las ediciones *Rojo, Verde, Azul* y *Amarillo* sumando 45 millones de copias vendidas, lo que triplica las ventas de cualquier *GTA*. Ahora, a pesar de la enorme popularidad de la que todavía goza la serie (ha vendido un millón sólo en unos pocos días en el mercado japonés y rompió el récord de reservas en EEUU), denota su edad sobrecargando este último título con demasiadas características heredadas, muchas de ellas –como las batallas aleatorias– ya obsoletas. Tiene defectos que los títulos de la portátil de Nintendo sufren de forma generalizada: algunos de los diseños de los nuevos Pokémon son irregulares; los efectos de sonido, terribles; el diálogo y la historia no tienen viveza (aunque sí originalidad), pero, pese a eso, es casi imposible negar los logros que alcanza *Perla* y *Diamante*.

Después de diez años, y a pesar de los torpes imitadores como *Spectrobes,* no hay nada como *Pokémon*. Brillante y vivo, ofrece un valor casi sin fin, crea un mundo creíble y consistente, ofrece desafíos estratégicos junto al tipo de coleccionismo compulsivo que mejor se reserva para las tardes de lluvia o los viajes en tren, y esconde el intrincado grupo de mecanismo dentro de una interfaz accesible y un universo totalmente afable. Puede seguir siendo el mismo juego de siempre, pero sigue siendo un título al que hay que admirar, no criticar. **[7]**



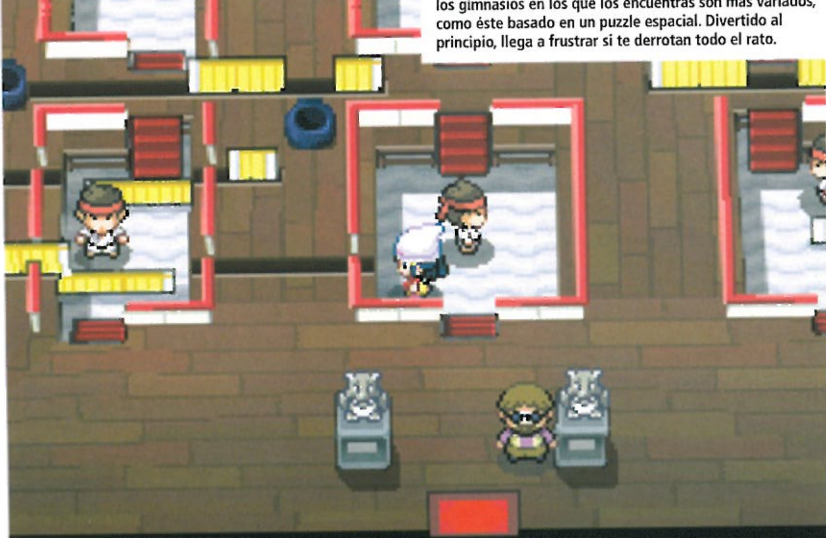
El Pokécentre sigue siendo tu base de operaciones para curar a las criaturas heridas, acceder al PC que almacena tu colección completa de Pokémons y reincorporarte al juego cuando sucumbes en un combate.





Puedes elegir para tu base secreta cualquier lugar de la vasta red de túneles subterráneos. Excavar en muros sospechosos puede reportarte como recompensa piedras preciosas que pueden servir para decorar tu guarida; o puedes enterrarlas de nuevo para hacer subir su valor.





Aunque sigue el desafío a los entrenadores de cada ciudad, los gimnasios en los que los encuentras son más variados, como éste basado en un puzzle espacial. Divertido al principio, llega a frustrar si te derrotan todo el rato.

Me empujas, te empujo

CONDITION
Lucy
Lv.24
COOL
TOUGH
SMART
CUTE
Item
None
SHEEN

Cada criatura puede aprender cuatro movimientos, y hay que eliminar uno para aprender habilidades opcionales que aparecen cuando suben de nivel. Acabarás equilibrándolos con los propios de tu Pokémon –un Pokémon de fuego obtiene beneficios con los movimientos de ese tipo–. Debes tener muchos ataques en caso de que el enemigo con el que te enfrentes sea inmune a tu tipo básico. Además debes vigilar el coste de los movimientos PP. Para complicarlo están los HM, ítems de un solo uso que enseñan movimientos a Pokémon compatibles, y los TM, que enseñan nuevos ataques que pueden también afectar al escenario –como limpiar caminos de rocas–. Estos movimientos tienen un propósito secundario, haciendo ganar diferentes categorías si se usan en el show de talentos Pokémon. Es de una complejidad sorprendente.



Los escenarios no tienen carisma, pero te dan ganas de explorar al saber de una Pokéball casi inaccesible. Unos atajos bien planeados hacen más llevadero tu viaje por Sinnoh.





COLIN MCRAE: DIRT

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3 PRECIO: 69,90 € (CONSOLAS) 49,90 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (PC, 360) SIN CONFIRMAR (PS3) DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA PRODUCCIÓN: CODEMASTERS ESTUDIO: CODEMASTERS

Bites de realidad



Desde retos como el Championship off Road Racing al cross-country rally o históricas escaladas a colinas. El mundo de *DIRT* es amplio, ecléctico y bello. Los más puntillosos criticarán la falta de efectos climáticos dinámicos como lluvia; cada pista tiene sus propias condiciones fijas, pero existe suficiente en este apartado como para perdonárselo. Los eventos licenciados incluyen el BP Ultimate Rally Challenge y el Lucas Oil Buggy Series, junto a su pieza central, el ascenso al pico Pike íntegro: más de 19 kilómetros de vistas abiertas y terreno exigente que hará pisar el acelerador bien a fondo. El juego parece cargar cada una de estas pruebas en la RAM, lo cual quiere decir que hay opción para reiniciar sin carga adicional todas las carreras.

Después de casi una década de barro, sudor y lágrimas, es hora de averiguar qué se esconde tras la obsesión de Codemasters por los rallyes. ¿Una intención de redefinir las reglas de la conducción en esta modalidad? ¿Una revelación en forma de avance tecnológico que promete los entornos más naturales y realistas que el género haya visto nunca? ¿O es un sentido de finalidad? Que no teman los fans: la serie *McRae* no ha regresado en la nueva generación sin pensar en lo que vendrá después.

De hecho, ha traído dos nuevas obsesiones para asegurar títulos futuros. La primera de ellas eres tú, el orgulloso poseedor de este increíble título de conducción. Cuando *DIRT* carga una carrera, te lee tu biografía en pantalla: dónde y cómo quieres conducir, lo alto que has saltado, lo lejos que has derrapado, lo mal que lo has hecho al salirte del trazado y qué victorias has disfrutado más. Y así hasta que la carrera arranca.

La segunda obsesión es el mundo; lo único que la serie se ha dejado por conquistar. Te darás cuenta de que ésta no es la marca *Colin McRae* que solía ser, incluso una marca diferente para el mercado americano, que luce en portada a Travis Pastrana. Pero la ubicuidad del nombre y voz de Pastrana dice mucho de lo que *DIRT* quiere y consigue representar: una fiesta global de todo aquello que tiene que ver con la conducción rally.

Los niveles más difíciles se pueden modificar durante el modo carrera. Estos dos son muy recomendables para disfrutar de los innumerables efectos de los modelos que incluyen daño interno de los coches.



Puede que el fotorrealismo no esté en todos los rincones del juego, pero sí en muchos, y te deslumbrará con su altísimo nivel de detalle. Neon blande la Xbox 360 como una poderosa espada que acaba de extraer de una piedra; sus sombras, iluminación, reflejos, efectos de movimiento y climáticos, distancia de dibujado y antialias son excepcionales. Hay problemas técnicos, sí, como algún que otro tirón ocasional, que en un título tan cerca del zenith visual pueden ser agonizantes de presenciar.

El control de este Colin McRae se equipara a su aspecto. *DIRT* es un juego que te acerca más que nunca al terreno que discurre bajo tus ruedas, sin dejar ninguna duda de que cada superficie, transición y accidente se está filtrando a través de una anatomía de alto rendimiento. El sistema de físicas de Neon se abolla y deforma más de lo que habrías esperado. Cuando los componentes internos reciben un impacto, percibes el cambio en la jugabilidad. Aunque existen problemas con su modo carrera. Como en *TOCA*, *DIRT* cubre demasiado terreno con demasiada coherencia, sus pistas siguen siendo las más cortas que la competición de rallies puede ofrecer. Eliges un trazado desde el menú exquisitamente animado, corres y lo repites hasta que quieras que termine.



Los jugadores más avanzados aprovecharán al máximo DIRT disfrutando de una de las mejores vistas desde la cabina que ha visto el género de conducción. El salpicadero está representado hasta la perfección.

No existe modo multijugador a pantalla partida, lo que implica que pierde la oportunidad de ofrecer uno de sus mejores momentos. Como un juego de condiciones y tiempos a los que debes dominar, *DIRT* es un asombroso motor de la competición online, potenciado por un increíble motor gráfico, de físicas e incluso sonoro. ¿Qué queda al final de la obsesión de Codemasters por los rallies? El principio de tu propia obsesión. **[8]**



Codemasters ha hecho mucho ruido anunciando su nueva IA para los pilotos, y con razón. Errores creíbles suceden hasta a los mejores conductores, aunque en los niveles de dificultad más altos resulta imposible seguir sus trazados.



MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

PLATAFORMA: WII PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY ESTUDIO: IGNITION

Muy sólido



La gota de mercurio es muy maleable y pasará a través de muchos estados conforme intentas que se abra paso por estos enrevesados laberintos de cada laboratorio. Muchos puzzles se basan en colores y suponen dividir la masa y conducir cada mitad por un lado hasta que cada color pasa por su puerta adecuada, o combinar varias gotas diferentes en una nueva tinta. Incluso puedes alterar la temperatura del mercurio, resultando en frescas propiedades físicas. El calor hace que la gota fluya más rápido y se divida mejor y el frío la convierte en una esfera sólida.



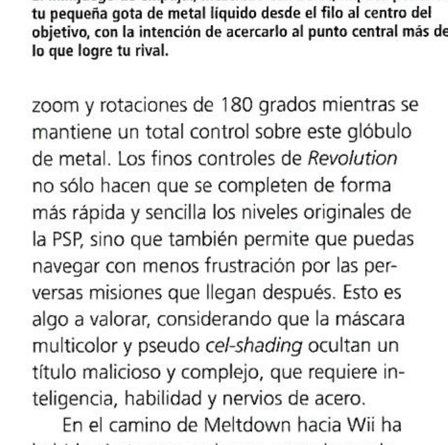
Contando con que *Mercury* fue originalmente concebido para funcionar en una tecnología carente de sensor de movimiento (más concretamente, para la portátil de Sony), resulta irónico que esta notable serie de puzzle haya encontrado el camino hacia su verdadero hogar en la consola de Nintendo. Después de debutar en sobremesa con *Revolution, Mercury* habría caído en la redundancia de haber aparecido en cualquier otro formato. Sin el desacertado sistema de control basado en apuntar de *Super Monkey Ball: Banana Blitz* y con la opción de sostener el Wiimando horizontalmente con dos manos, se transmite una sensación de libertad junto con la precisión de un neurocirujano a la hora de guiar a tu gota de metal líquido por los laberintos.

Es difícil no apreciar el sentido de un movimiento cercano al píxel-perfect que la Wii consigue cuando se emplea todo su potencial, algo que parecía desconcertantemente poco refinado en los días de *Rayman Raving Rabbids* y *Call of Duty 3*. Incluso la cámara, un punto ciego cuando se requieren estos niveles de precisión, es razonablemente intuitiva como para aprender a manejar su zoom y rotaciones de 180 grados mientras se mantiene un total control sobre este glóbulo de metal. Los finos controles de *Revolution* no sólo hacen que se completen de forma más rápida y sencilla los niveles originales de la PSP, sino que también permite que puedas navegar con menos frustración por las perversas misiones que llegan después. Esto es algo a valorar, considerando que la máscara multicolor y pseudo *cel-shading* ocultan un título malicioso y complejo, que requiere inteligencia, habilidad y nervios de acero.

En el camino de Meltdown hacia Wii ha habido ciertas concesiones, como los malabarismos hechos con el orden de algunos niveles, pensando en el jugador esporádico. Al principio, *Revolution* apenas pondrá a prueba tu capacidad para guiar la gota plateada, pero cuando alcanzas cierta maestría y empiezas el nivel del Laboratorio Atómico, hasta los veteranos de *Mercury* sentirán la presión. En general, *Revolution* es uno de esos raros éxitos donde unos firmes controles y físicas diestras dejan claro que el fracaso es atribuible íntegramente al error o a la falta de habilidad del usuario, descartando una programación torpe. Esto dice mucho del atractivo del juego y del inteligente diseño de niveles que, sin lugar a dudas, volverás a recorrer para lograr bonus, mejorar tiempos o guardar tanto mercurio como puedas.

Para este fin, es una pena que Ignition no haya incluido *rankings* online y además que dos jugadores no puedan competir cara a cara en la campaña principal. Pero no hay duda de que *Meltdown* es todo un éxito, sus encantos innegables e inspirado diseño de niveles se merecen el reconocimiento comercial y de crítica. Puede que no sea un vende-consolas, pero proporciona una fascinante prueba del potencial del control de la Wii. **[8]**





El minijuego de empujar, mezclado con bolos, implica poner a tu pequeña gota de metal líquido desde el filo al centro del objetivo, con la intención de acercarlo al punto central más de lo que logre tu rival.

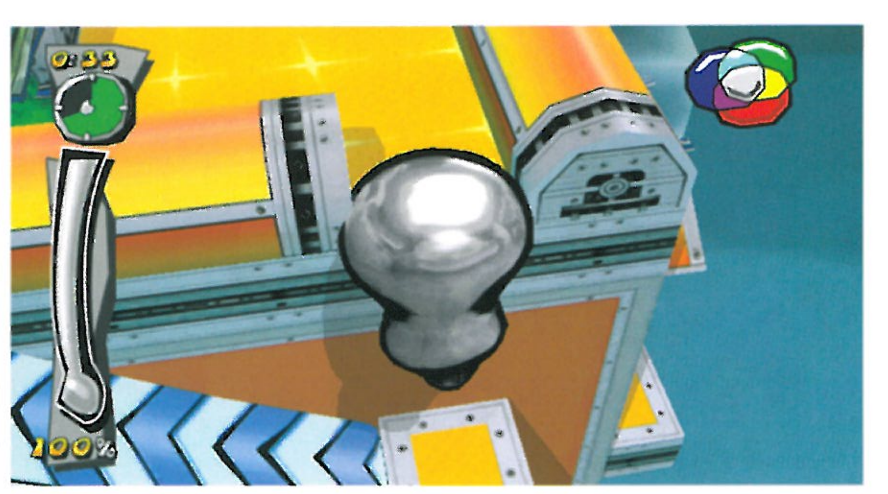


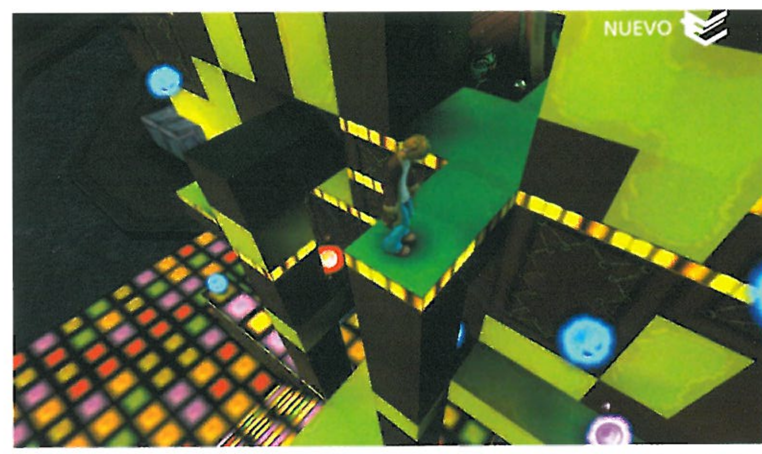
Los minijuegos son lo suficientemente divertidos. Es una pena que usen los controles tradicionales en lugar del Wiimando, que hace su trabajo tan bien.

Los bonus que aparecen más adentrado el juego demuestran ser complicados de obtener. Todo el tiempo que inviertes en intentar alcanzarlo pasa inexorablemente factura al cronómetro de nivel.



Congelar el mercurio y dotarlo con propiedades de *pinball* eleva la velocidad de los niveles más de dos marchas, al tiempo que evita la posibilidad de que gotee y acabe cayendo por algún agujero.





Los niveles no serían un gran problema para Mario, pero Danny tiene la capacidad de salto limitada por el pijama y batín que lleva: si intentas utilizar su agilidad no llegarás muy lejos en el mundo de *Crush*.



CRUSH

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCTOR: SEGA ESTUDIO: KUJU (ZOË MODE)
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA

La historia de *Crush* gira en torno a Danny y el insomnio que padece, el cual intenta solucionar acudiendo al Dr. Reubens, un psiquiatra con una terapia muy poco convencional; el sistema CRUSH. (Regresión Cognitiva Utilizando Heurísticos pSiquiátricos). En términos prácticos, el sistema *CRUSH* permite aplastar una representación 3D de los niveles a un plano 2D bidimensional, desde una de sus cuatro caras, arriba o abajo, haciendo que plataformas elevadas y otros obstáculos acaben a tu mismo nivel. Es una herramienta interesante y la aplicación tiene la calidad esencial de un puzzle, ofreciendo soluciones simples, pero complejas en un primer momento.

En el juego, la cuestión clave son los propios niveles: intrincadas muñecas rusas compuestas por diferentes bloques, bolas y salientes, que, dependiendo de la dirección en la que los aplastes, pueden tener diferentes funciones. No se puede negar el atractivo de mover grandes distancias y alturas imposibles de un mundo en 3D a través de manipularlo en 2D, y rápidamente te habitúas a comprimir y descomprimir para superar los obstáculos y retos planteados. Los tipos de bloques varían desde piezas compactas a salientes muy delgados que sólo son navegables en 2D, y nunca te cansas de algunos trucos, como aplastar cucarachas o bloques insalvables.

Junto a objetos y enemigos, cada nivel también contiene un número de bolas que Danny debe encontrar antes que la salida se abra: entonces puedes elegir entre salir directamente o quedarte y encontrar bonus que desbloquean temas y trofeos. Pero hay algunos problemas. En los últimos niveles los cambios 2D/3D están tan bien escondidos que pueden parecer más una cuestión de ensayo y error que de lógica.

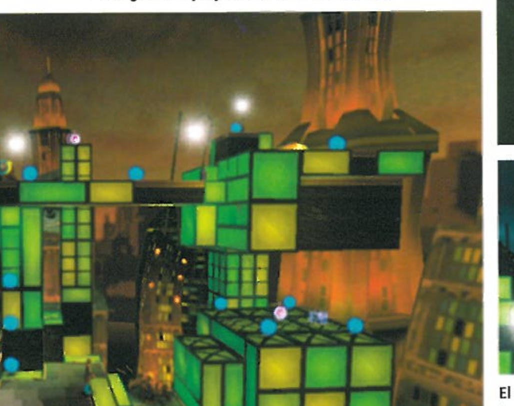


Es evidente la complicación del diseño de niveles. El juego te permite aplicar zoom y buscar el ángulo adecuado en cualquier momento. Cambia de perspectiva; los bloques verdes son insuperables en 2D y siempre debes superarlos en 3D.

Pocas veces, lograr completar a la primera los puzzles del despertador, en los que al entrar en una determinada zona de la pantalla comienza una cuenta atrás hacia la muerte, y, otra vez, supone poco más que ensayo y error para alcanzar el éxito. A medida que el juego progresa y elementos como los bloques de habilidad se añaden a la simple mezcla de plataformas y a las extrañas rocas, parece que son demasiados ingredientes.

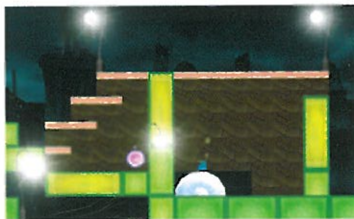
Por definición, un buen juego de puzzle debe tener reglas simples y claras junto a unos pilares lógicos y, sólo muy ocasionalmente, *Crush* no consigue proporcionar todo ello. En conjunto, es una experiencia divertida y única. Existe una buena cantidad de niveles en los que devanarse los sesos, y el modo trofeo, en el que tienes un límite de tiempo y de veces en las que puedes aplastar para completar niveles ya visitados, es sorprendentemente compulsivo.

El título está repleto de encanto, desde sus bloques fácilmente distinguibles a su héroe, que va enfundado en pijama y batín, a las secuencias que detallan la historia o al delicado modo pista. El catálogo de software de PSP no sólo sufre una carencia de títulos originales, sino que también padece una ausencia de originalidad. Desde el punto de vista que lo mires, *Crush* da un paso en la dirección correcta. **[7]**



Los enemigos son más disuasorios que un peligro real; la excepción la suponen las cucarachas, a las que hay que confrontar ocasionalmente. Es más fácil simplemente aplastarlas con una bola.





El cambio visual entre las 3D y las 2D es un truco interesante, y rápidamente acaba siendo natural ver el mundo que tienes delante en términos de puzzles laterales (arriba) o verticales (abajo, a la izquierda).

Modo ruptura



Tras la venta de Kuju Entertainment en enero de este año al grupo de inversores Catalis, el estudio de Brighton responsable de *Crush* cambió su nombre por el de Zoë Mode. Intentando ser más que un simple desarrollador de juegos, el estudio está representado ahora por una joven que saca la lengua y nos invita a todos "a seguir intentándolo". Es difícil estar a la altura de todas las ideas de marketing de todos los juegos, porque hay muchos.

Según Ed Daly, el jefe del estudio, " es una persona de mente abierta y muy social a la que le gustan las fiestas, la música y los videojuegos", una filosofía que encaja en los trabajos pasados del estudio como EyeToy o la serie *SingStar*. Podemos esperar muchos títulos originales en los futuros trabajos de Zoë Mode, aunque también en una forma diferente a la de *Crush*.



TWO WORLDS

PLATAFORMA: 360, PC (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 39,99 € (PC), 64,99 € (360) LANZAMIENTO: YA
DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NOBILIS PRODUCCIÓN: ZUXXEZ
ESTUDIO: REALITY PUMP STUDIOS

En el RPG actual hay un antes y un después de *Oblivion,* porque este título puso las cosas difíciles a los que vinieran detrás. Reality Pump Studios aceptó el desafío construyendo un mundo inmenso y atractivo, con un aspecto visual excelente, y una jugabilidad que potencia la libertad del jugador para decidir sus actos. No contento con eso, el estudio subió la apuesta y ha añadido a la versión de PC un modo MMORPG (tal como anunción Edge en el número 14) con dos versiones: misiones y arena.

Tras un principio prometedor, en el que puedes decidir todas las características físicas de tu personaje, la historia empieza de forma no muy atractiva, con una escena de video de mediocre calidad, pero, una vez que empiezas a moverte por Antaloor, todo cambia y el juego inicia una línea ascendente que no abandona en ningún momento. Puedes desplazarte por un mundo de 32 kilómetros cuadrados y hablar con decenas de personajes no jugables (PNJs) de diferentes gremios. Las misiones que aceptes subirán tu estatus en cada clan y decidirán el rumbo de la historia; los gremios te ofrecerán o no *quests* en función de la consideración que te tengan.

Sílbame, y ya voy



Hay tres maneras de desplazarse por el inmenso Antaloor: a pie, con los teletransportadores o a caballo. Esta última opción es muy interesante, ya que permite disfrutar de paisajes extraordinarios y recorrer en poco tiempo largas distancias. Pero no es fácil manejarlo. Debes aprender la habilidad, y acostumbrarte a su control (si le indicas andar, lo hará hasta que le des la orden contraria), así como al hecho de que no salta y se quedará atascado en la mínima cuesta. Además de transportarte, te ayudará en la lucha, ya que tus golpes serán más fuertes cuando vas sobre tu montura. No son difíciles de conseguir, pero te los pueden matar. Si desmontas y tu caballo está cerca, sólo debes silbar, y acudirá a tu lado.





Arriba, la mejor resolución gráfica, abajo, otra menos exigente. Las diferencias son apreciables en las texturas y en la vegetación. Vale la pena subir las características al máximo.



Arriba del todo, el modo multijugador. En el centro, el menú principal del multijugador. Sobre estas líneas, una escena *ingame* de la historia. Está a la venta una versión del juego de lujo que costará 64,99 € para PC y 69,99 € para 360.





A la izquierda, la espectacular capital de Antaloor. Bajo estas líneas, uno de los numerosos santuarios en los que apareces cuando resucitas, algo que da dinamismo al juego.

Visualmente, el juego es de una belleza sublime, la vegetación, los paisajes y las ciudades embelesan cuando personalizas todas las opciones gráficas al máximo, lo que precisa un PC moderno y potente. Los movimientos de los personajes (y del caballo) están muy logrados, pero fallan las caras, rígidas, inexpresivas y, a veces, casi ridículas.

Si bien la inteligencia artificial no es uno de los puntos fuertes de los enemigos el apartado climático es sobresaliente: la lluvia apaga las hogueras y hace crecer la vegetación que se ha quemado por el fuego de tu magia, los atardeceres son espectaculares y el ciclo día/noche es igual de interesante.

El inventario luce un aspecto clásico, con una capacidad limitada y muy fácil de manejar. Puedes personalizar hasta tres barras de acciones, para decidir qué hechizos y habilidades te interesa tener más a mano. Dentro de la ingente cantidad de cosas que puedes hacer en *Two Worlds* está la alquimia; cuando preparas una poción, puedes darle nombre y guardarla, o desecharla si no te satisface. Con las armas puedes hacer algo parecido a la alquimia: une armas que sean iguales y el resultado será un armamento más fuerte y resistente. Añade una gema obtenida en el caldero y sumarás daño extra.

El modo online del juego, que intenta ser un MMORPG, no tiene la misma fuerza, aunque, por su propio concepto, depende del número de jugadores. Tras instalarte el parche para poder jugarlo, puedes crear dos tipos de personajes, uno para las misiones tipo RPG y el otro para las luchas del modo Arena. En este último los jugadores (hasta ocho) optan por uno de los dos bandos que se enfrentan entre sí. Hay algunas dificultades con el lag, pero el concepto es interesante. En el modo dedicado al rol, de momento, los jugadores prefieren llevar a cabo las misiones en solitario (tal vez para poder subir a un nivel que facilite las incursiones en las misiones de forma cooperativa). En cada ciudad debes cumplir unas misiones para desbloquear otras. Como aspecto muy positivo, los servidores son gratis.

Las excelencias de *Two Worlds* son innegables. Después de *Oblivion* hay aspectos gráficos y de jugabilidad que ya parecen imprescindibles en cualquier título RPG, y es un placer comprobar que los estudios (y, por tanto, el género) está subiendo de nivel por la senda correcta. **[8]**



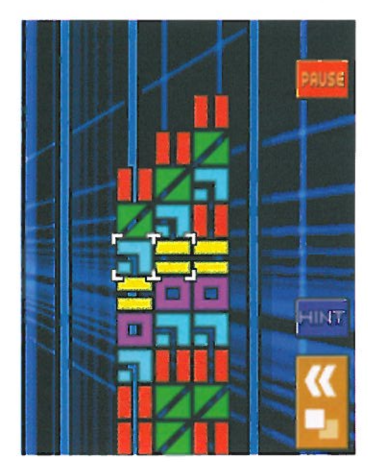


PUZZLE LEAGUE DS

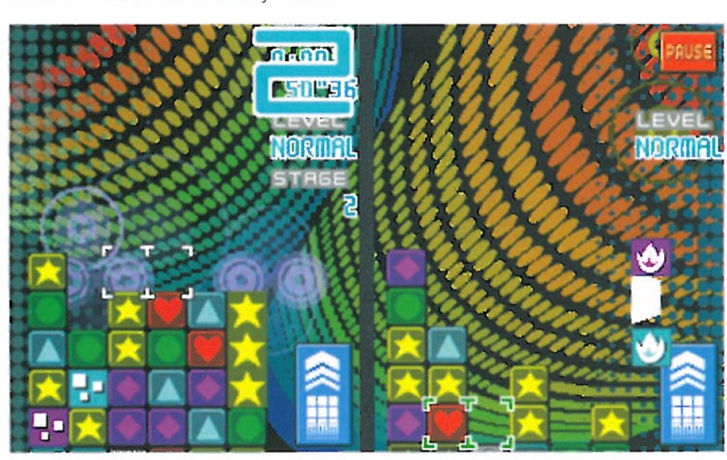
PLATAFORMA: DS PRECIO: 3,800¥ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EEUU) JUNIO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: INTELIGENT SYSTEMS

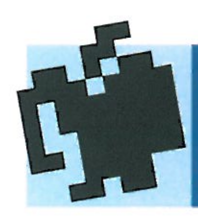
Da igual que lo conozcas como *Tetris Attack, Panel De Pon, Pokémon Puzzle League* que como se llama en el mercado americano, *Planet Puzzle League;* o como tal vez se llame en España, *Puzzle League,* la versión de Inteligent Systems del clásico de unir bloques horizontalmente tres a tres ha estado mucho tiempo en la lista de los juegos más deseados para millones de jugadores de Nintendo DS. Un control con el Stylus parecía casar a la perfección con el vertiginoso movimiento entre bloques que requiere el juego, y sus capacidades wifi parecían perfectas para las feroces batallas multijugador que la serie siempre ha conservado. Y así ha sido. Al igual que con *Picross,* la vieja tradición del pad direccional ahora y, tras probar este control, parece ridícula.

Donde el manejo del stylus mostrado en *Meteos* generó esa técnica tan poco elegante de frotar la pantalla para limpiar – desesperando a los jugadores para los que hacer garabatos en la pantalla no generaba una sensación de victoria–, y donde *Mr Driller DS,* no pudo alcanzar la precisión de un método más tradicional con botones, en *Puzzle league DS,* el control alcanza eficacia, velocidad y un ritmo adecuado. Ya no hace falta que desplaces el cursor paso a paso por toda la pantalla, si no que se permite que directamente toques el bloque siguiente que deseas mover. Y el juego alenta este método de juego rápido y flexible ofreciéndote la opción de informarte de los combos y reacciones en cadena que pueden potencialmente suceder en cada momento. Y esa estrategia aún se hace más profunda en el multijugador, en el que organizar tus popios bloques con *power-ups* y conseguir que llueva una tormenta de bloques dañinos para tus oponentes es decisivo para las batallas. Pero éste es un juego en el que su mecánica alcanzó la perfección en su lanzamiento inicial, por lo que hay poco de mejora real. Pero la generosidad de esta versión (modos maratón, contrarreloj, puzzle, local competitivo, por Internet, skins desbloqueables, etc) apunta a que tampoco hay mucho que criticar. Ya sea contemplando con calma el modo puzzle, una extenuante sesión maratón o el frenético multijugador, este título tiene de todo. **[8]**



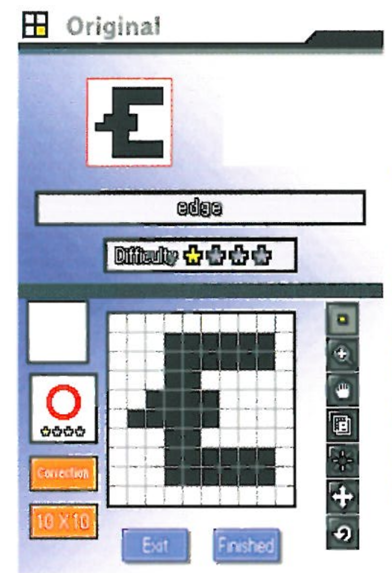
El modo puzzle, que te pide que limpies la pantalla en un número de movimientos muy limitado, es un punto fuerte y a la vez escondido de *Puzzle league DS.*

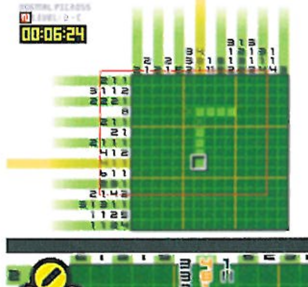


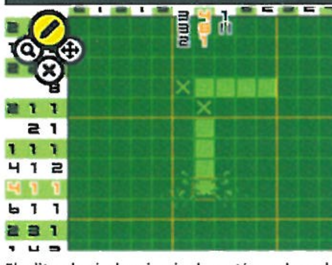


PICROSS DS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 44,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: JUPITER







El editor de niveles –izquierda– está muy logrado y resulta absorbente, y el juego principal –arriba– ofrece skins básicos para personalizar tu juego.

Nacido en el mismo año que *Panel De Pon* (1985), es quizás más apropiado ver a *Picross* como el precursor de los Sudokus. Sus puzzles han hecho el mismo viaje desde las páginas de pasatiempos de las revistas hasta los videojuegos, y comparten la misma lógica meditada de rellenar cuadrados y encontrar patrones comunes. Destapar el puzzle completo es un proceso simple, pero absorbente, en el que se utiliza un razonamiento del que hasta Sherlock Holmes estaría orgulloso: elimina los cuadrados blancos y te quedarán sólo los que necesitas rellenar.

No hay lugar para el azar o las adivinanzas y no tendrás otro rival que el reloj. Es una prueba que te exige equilibrio en tu acercamiento metódico con unas estrategias puestas en práctica a la velocidad del inconsciente. E igual que con *Panel De Pon,* Jupiter ha optimizado ese desafío para DS, con una extensa cantidad de modos de juego, nuevas características y opciones. Una impecable función de zoom automático que trae reminiscencias de la que *Brain Training* usa para sus Sudokus, permite manejar fácilmente puzzles muy complejos, y el control puede llevarse a cabo sólo con el stylus o modificando el comportamiento del stylus pulsando las diferentes direcciones del pad. A tu elección queda. Este último método es la opción más rápida, permitiéndote que en los niveles más avanzados alcances un estado casi de trance en el que tus manos se mueven de la forma adecuada antes incluso de que tu cerebro los escoja conscientemente.

La influencia de *Brain Training* no acaba aquí. Un modo de juego diario ofrece la más que familiar posibilidad de reflejar tu crecimiento cerebral a través de un gráfico basado en el calendario. Y cuanto más juegues, mayores variaciones desbloquearás. Al stylus también se le da buen uso en el editor de niveles, donde crear puzzles de Picross y las imágenes que revelan cuando se resuelven puede ser un alivio para el rigor que impregna al modo principal. Estos puzzles creados por los usuarios pueden compartirse mediante wifi. Hay mucho que innovar en el catálogo de la DS, pero es imposible ignorar que, con títulos como este, Nintendo ha conseguido que un género roce la perfección.

Presentado en un elegante anonimato para no distanciar a sus usuarios, con una dificultad bien calibrada y juzgada, incluso en su curva de aprendizaje y unos tutoriales y pistas ejemplares para los principiantes junto con suficientes añadidos para satisfacer a los más expertos en resolver puzzles, *Picross* es una auténtica pieza maestra en el diseño de software. **[8]**



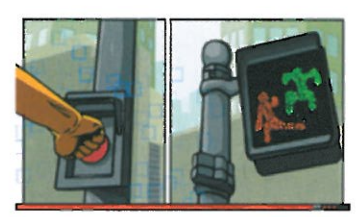
HOT PXL

PLATAFORMA: PSP PRECIO: SIN CONFIRMAR
LANZAMIENTO: 22 JUNIO DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA
PRODUCCIÓN: ATARI ESTUDIO: ZSLIDE

Es imposible no contemplar al llamativo *Hot Pxl* sin apreciar donde se ha inspirado. Un título de minijuegos con retos basados en tiempo y protagonizado por un orondo y excéntrico villano de bigotes de punta. Eso viene a la mente. *Wario Ware* ha sido durante mucho tiempo el ejemplo perfecto de un título de minijuegos; rápidos, cortos, trepidantes y ofreciendo una equilibrada mezcla de visuales carismáticos, nostalgia retro y diversión adictiva.

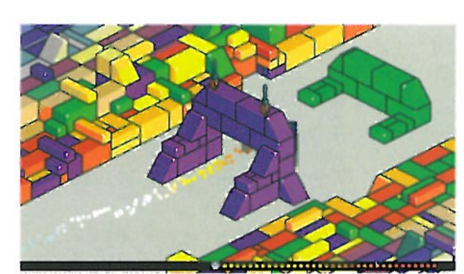
Hot Pxl en PSP desafía a la pantalla táctil y a mover, sacudir o apuntar. En su formato, el concepto debuta de una manera mucho más limitada. La idea es simple. Bombardear al jugador con cientos de minijuegos —cada uno dura menos de ocho segundos– en una endiablada sucesión, antes de presentar una espectacular batalla con un jefe final indispensable para ganar acceso al siguiente grupo de mini-retos temáticos. Estos minijuegos de una ambientación urbana varían desde los altamente atractivos y brillantes puzzles de atrapar bloques del mismo color a un partido de balón prisionero o al absurdo de "Photoshopear" la cara de una adolescente. Es a la vez bueno y malo, y con más de 200 juegos que ofrecer, la mayoría acaban siendo cansados, sosos, o increíblemente difíciles –gracias a una curva de aprendizaje impredecible–, consiguiendo que se apague la PSP antes de que el siguiente minijuego aparezca -y todo ello en unos pocos segundos-.

Durante la mayor parte, los minijuegos maquillan la inspiración excesiva –por no decir plagio– de su repertorio, que no consigue atrapar tu atención lo suficiente. El interfaz de control de la PSP conduce a muchos de los juegos a ser clones mal disfrazados de otros ya presentados, lo cual es una desagradable sorpresa teniendo en cuenta el repertorio de clásicos retro de Atari, que podían haberse rescatado para la ocasión. Manteniendo la naturaleza "de juguete" que tiene *Hot Pxl,* aparece la inclusión de las 'buddy screens', protectores de pantalla que te permiten interactuar con tu PSP en una buena cantidad de formas muy peculiares conforme pasan por un patinador virtual, una lata de spray o una bebida efervescente. Una vez los selecciones, los diferentes botones frontales de la consola crearán efectos y sonidos diferentes basados en tu elección. Es una inclusión bastante extraña, muy novedosa, pero no puede ayudar a disimular que zSlide quiere competir directamente con la creatividad de *WarioWare,* aunque no haber contado con la cámara o el micrófono de PSP –ambos opcionales– ha sido una oportunidad perdida. **[4]**





La variedad de ambientaciones que se aprecian mientras saltas de un juego a otro no se transfiere a la jugabilidad. Muchos se basan en la misma propuesta de otros, con sólo un lavado de cara.





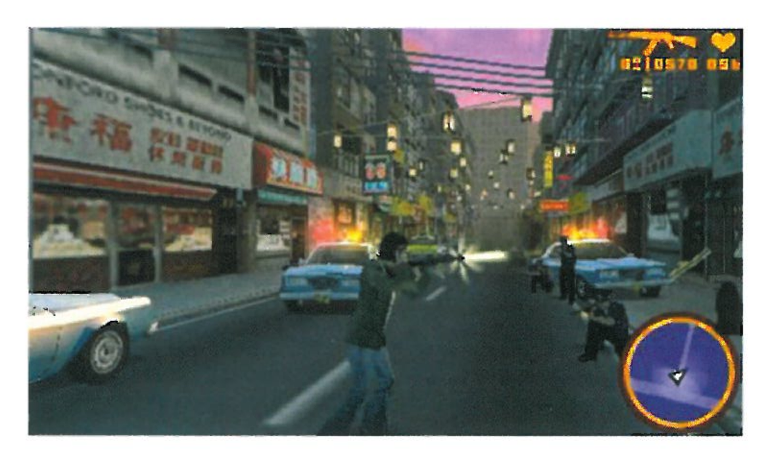


Muy pocos de los minijuegos tiene un atractivo visual real, optando por un sustituto de la estética limpia y llamativa del mostrado en la foto de arriba. Hay algunos impactantes, pero no los podrás saborear por la indigestión de mediocridad.



DRIVER '76

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: SUMO DIGITAL



Desde 1998, los juegos de la serie *Driver* han sido sinónimo de excesiva ambición y frustración. Reflections puede haber batido a Rockstar en retratar un mundo 3D totalmente navegable –eso sí, sólo en PSOne– pero sus juegos siempre han carecido de la inteligencia, tecnología y diseño para sobrepasar a R* en cualquier otro aspecto. El año pasado vimos cómo la marca y la tecnología era vendida a Ubisoft por Atari dadas las decepcionantes ventas del último capítulo, *Parallel Lines.* Después de bastante trabajo en el garaje para corregir los errores de su último propietario, *Driver* vuelve a las calles revestido con un aire retro.

Mientras Atari ha hecho gala de una ceguera total para mirar al pasado y apreciar los errores pasados con la intención de corregirlos en el futuro, los especialistas en las conversiones Sumo Digital han intentado sumergirse en los entresijos del Driver Engine para ponerlo a punto y darle así a *Driver* el debut que se merece en PSP. La conducción dura y rígida por la que bien es conocida la serie, se ha suavizado, por ejemplo, con el equilibrio entre divertidos derrapes alrededor de las esquinas y giros de 180° casi constantes finalmente de forma convincente. Los intentos por reducir la agresividad en la carretera y accidentes han tenido éxito: las motocicletas son extraordinariamente estables, las persecuciones más elásticas que nunca, y la policia está presente en la medida correcta, emocionante, aunque no imposible de burlar. Incluso las secciones de tiroteos a pie que eran un problema en sus antecesores aquí son divertidas.

De hecho, el único momento en el que *Driver'76* falla en convencer es en las secuencias de tiroteo en coche, muy al estilo *Chase HQ II: Special Crime Investigation.* Requieren que presiones el gatillo izquierdo para apuntar y el derecho para disparar, mientras aceleras y frenas a la vez, lo cual puede acabar siendo incómodo y producir alguna lesión de muñeca. Se ha descuidado la duración en pro de la diversión y puedes completar el juego en el tiempo que te dura una carga de la batería de PSP, aunque hay más de 50 misiones secundarias. Y mientras Sumo ha insuflado savia nueva a la serie corrigiendo sus aspectos más torpes, y la ha ajustado al paladar del jugador moderno, es poco más que una versión remozada de un coche con ocho años en las ruedas. **[7]**





Driver '76 es anterior a *Parallel Lines,* pero a diferencia de este, no juega con la línea temporal, que se mantiene en el mismo año. En la historia intentas seducir a la hija de un jefe mafioso.



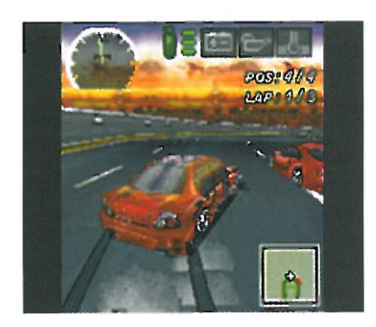


THE FAST AND THE FURIOUS: FUGITIVE

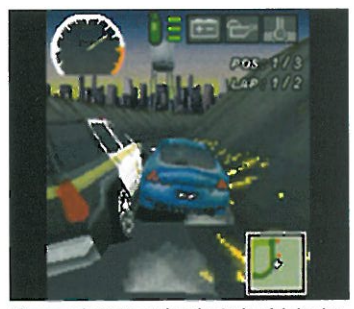
DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR LANZAMIENTO: JULIO ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.I-PLAY.ES PRECIO: 3 €

The Fast and the Furious es una de las franquicias cinematográficas con más éxito de taquilla y peores resultados artísticos, pero resulta ideal para adaptarlo a videojuegos, especialmente en consolas portátiles o teléfonos móviles.

Ya han aparecido varios juegos de la franquicia que no suelen pasar del aprobado, pero la última entrega, *Fugitive*, es exclusiva para la plataforma de teléfonos móviles y ofrece un argumento muy similar al de las películas de la serie. En *Fugitive*, el protagonista es un policía que ha caído en desgracia dentro del cuerpo y debe recuperar su honor recorriendo los Estados Unidos desde Los Ángeles hasta Miami, persiguiendo a los chicos malos. Se trata de una excusa para mostrar un divertido juego de carreras que, aunque no aporta nada nuevo al género, puede presumir de ser más entretenido que la media. Tal vez sea por la ambientación, que resulta muy familiar por haberla visto en multitud de *road movies*, o por un desarrollo que logra captar la atención del usuario, *Fugitive* se diferencia de otros juegos de carreras en lo principal: consigue enganchar y no resulta tedioso. La verdad es que no importa seguir al pie de la letra el argumento y conseguir llegar hasta la capital de Florida, sino que las carreras individuales ya son suficientes para pasar un buen rato sin preocuparse por más alardes técnicos, aunque goza de movimientos fluidos y suaves, así como una transición de escenarios bastante aceptable, muy cercana a las posibilidades de las actuales consolas portátiles.



Las persecuciones por la policía se producen cuando no respetas los límites de velocidad. Pero si los respetas no llegarás a ningún lado.



Si rompes la moto con los obstáculos del circuito, deberás empezar la carrera de nuevo.

Dispone de dos modos gráficos, ya sea en 2D o 3D, para adaptarse a los motores gráficos de móviles de gama baja, aunque por una vez en la vida, lo importante no son los gráficos, sino los buenos movimientos y lo adictivo que resulta *Fugitive*. **[6]**



FORMULA RACING 3D

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO LANZAMIENTO: DISPONIBLE ESTUDIO: ZED WEB: WWW.ZED.ES PRECIO: 3 €



La calidad del juego está en la media de lo que se puede disfrutar en un terminal de teléfono móvil. Sus valores están en el multijugador de la comunidad Zed.

Lanzar un producto tan visto como son los simuladores de Fórmula 1 puede parecer peligroso comercialmente en un primer momento, o resultar un éxito si se siguen al pie de la letra los cánones de los numerosos clónicos que hay para el mercado de los móviles.

El portal Zed, dentro de los juegos que integran su comunidad Zed, ha preparado su peculiar homenaje al deporte de Fernando Alonso, con un juego que, si bien puede situarse en la media por su calidad técnica, su mayor aliciente son las posibilidades multijugador de dicha comunidad, ya que permite no sólo jugar entre varios usuarios, sino también lo que se conoce como "modo fantasma" tan popular entre las consolas, que consiste en ver la sombra del coche al que debes perseguir y adelantar mientras el jugador conduce su propio vehículo. Este modo es uno de los más divertidos y competitivos, ya que, al ir superando a otros jugadores, tu nombre permanecerá en la comunidad Zed esperando que alguien acepte el reto.

Hay que destacar los fondos de los circuitos muy bien diseñados y unos excelentes renderizados de los coches. Pero todavía no se ha inventado el juego de conducción para móvil que sea una completa innovación. *Formula Racing 3D* ofrece un modo multijugador estupendo y ocho circuitos, con siete coches, una oferta superior a la media. Recomendable si usas el móvil con amigos o cualquiera que se cruce en tu camino. **[5]**

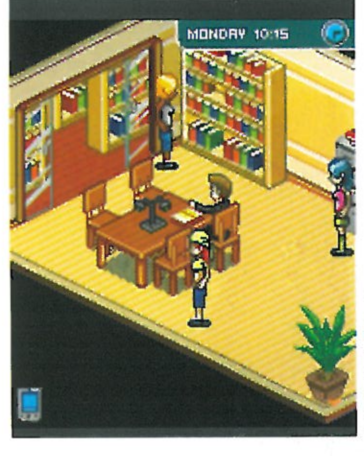


LIFE IS A FIESTA

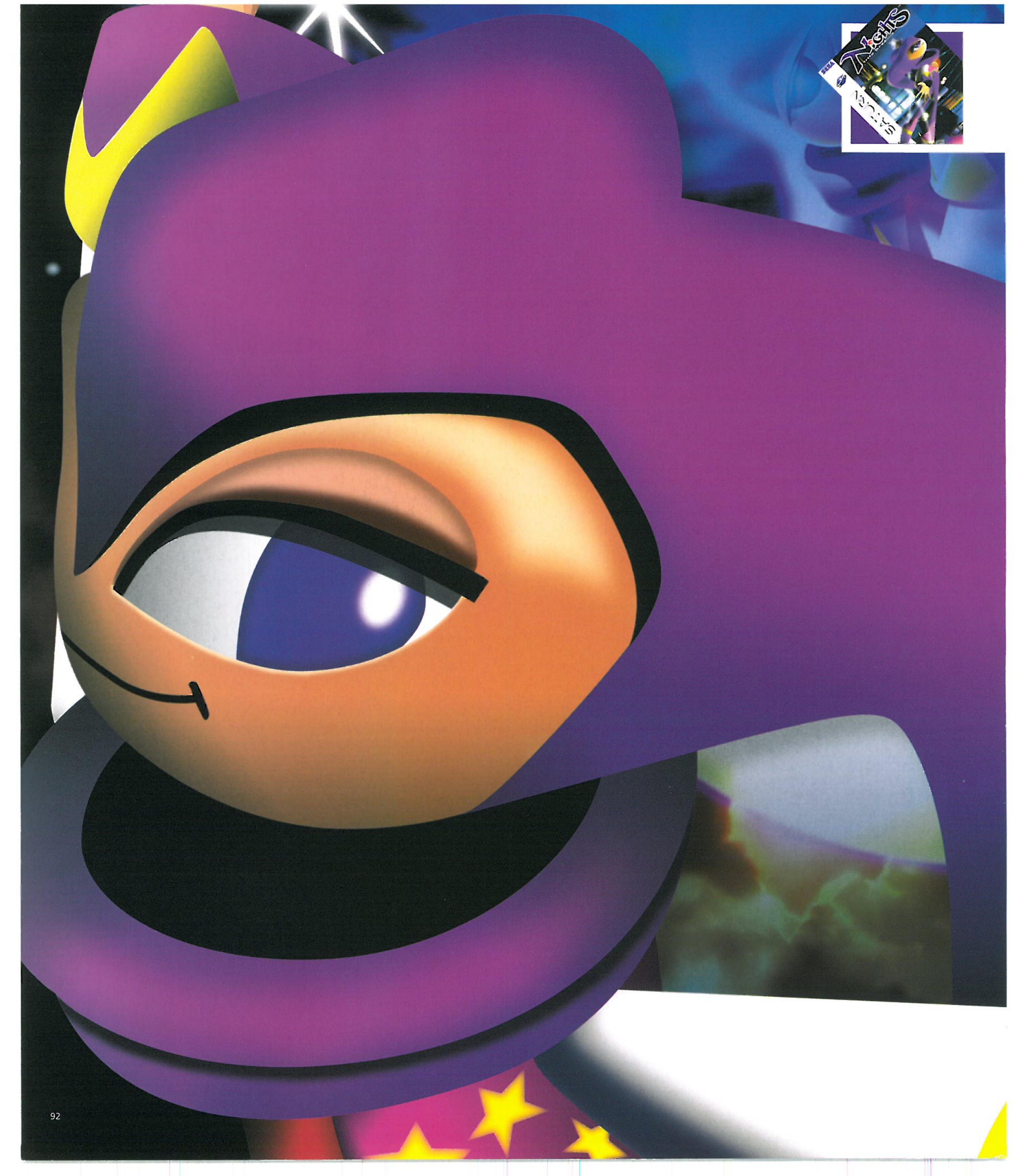
DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO LANZAMIENTO: DISPONIBLE ESTUDIO: ZED WEB: WWW.ZED.ES PRECIO: 3 €

Los Sims de Maxis no sólo han sido una revolución en ventas (por fin un juego atrajo al público femenino), sino que crearon un subgénero dentro de la estrategia: "simulador social". A esta categoría se han subido multitud de juegos, especialmente de PC, pero muy pocos habían llegado a los móviles.

Life is a Fiesta, sin llegar a la complejidad de *Los Sims*, es un intento serio y bien hecho de mostrar los tópicos y situaciones de las comedias para universitarios. Más que inducir a tu personaje a que estudie, debes prepararle para que sea el más atractivo del campus y organice fiestas que atraigan amigos o futuras parejas. Un sentido del humor bastante irónico está presente en todo momento. Técnicamente, el juego no requiere grandes prestaciones de la tecnología JAVA. Los gráficos son muy sencillos, tal vez demasiado, pero los escenarios y personajes son variados. La trama, aunque sencilla, permite que haya una buena interacción entre personajes, por lo que su comportamiento no será nunca el mismo. Esto induce al jugador a estar dos o tres horas, una adicción difícil de conseguir incluso entre los mejores títulos de acción para móviles. Un buen juego que, sin poder presumir de gráficos, consigue entretener un buen rato. **[6]**



Chatear en el ordenador de la habitación también permite ligar rápidamente. Sí, como en la vida real.



VA DE RETRO

NIGHTS INTO DREAMS

PLATAFORMA: **SATURN**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA (SONIC TEAM)**
ORIGEN: **JAPÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **1996**



Este muñeco mezcló para una consola extinta el mundo de los sueños con la expresión básica de una idea

Ya sea para abrir un menú o coger un objeto, explorar los alrededores o cambiar el comportamiento de tu personaje, en la mayoría de los videojuegos dejas de moverte en algún momento. Aunque puede que la decisión de pararte y moverte sea un símbolo de la libertad que un videojuego otorga a sus jugadores, el clímax de la acción se suele asociar más con el peligro que con un movimiento estimulante y puro.

Pese a que *Sonic the Hedgehog* convirtió la velocidad en su seña de identidad, era un plataformas: las elevaciones del suelo se interponían en el camino y las trampas lograban que la precaución prevaleciera sobre la velocidad. Puede que Sonic se moviera por el aire, pero siempre regresaba a la sujeción a la gravedad.

De hecho, el espíritu definitorio de la experiencia Sonic se expresaba con más intensidad sobre la Saturn que sobre la Mega Drive. El Sonic Team entronizó el principio de la velocidad desenfrenada con la interpretación literal del mejor intento de la Saturn a lograr un título de referencia: *Nights into Dreams*. Porque, una vez propulsado hasta el firmamento, *Nights* sencillamente siguió volando.

Aunque confundió a aquellos que querían catalogarlo como plataformas y decepcionó a los que querían que fuera como *Mario 64,* ofreció lo prometido. Como materialización de una idea más que descendiente –o precursor– de un género determinado, *Nights* constituyó una excepción en una época en la que las viejas ideas se aplicaban a las posibilidades que el espacio tridimensional ofrecía. Estaba libre de las limitaciones con que las reglas establecidas habían constreñido a Sonic desde su nacimiento.

La sustitución de la libertad total por vuelos en 2.5D seguramente se





LA MÚSICA SEGÚN EL HUMOR

Tan vital como todo lo que rodea a *Nights*, su banda sonora emociona. Como resultado de unos pioneros experimentos sobre entornos de juego dinámicos, la música que suena como un bucle en cada nivel se ve afectada por el humor de las diversas criaturas (llamadas pianes) que los pueblan. Gobernado por una forma precursora del sistema A-Life de *Sonic Adventure*, el humor de los pianes hace que la música se vuelva más animada y machacona si están seguros y contentos, y lo contrario si se encuentran en peligro.

percibió como un paso atrás al principio de venderse el juego, aunque esos vuelos ofrecían un gran potencial para un movimiento maravillosamente expresivo. En vuelo, el personaje titular tiene toda la altura de cada espacio 3D para adecuarse al espacio de sus maniobras acrobáticas. Acelerar y trazar bucles entre elemento y elemento en cada recorrido es un ejercicio de fluidez, de éxtasis continuo en lugar de un insulso vagabundeo pedestre.

Los siete niveles funcionan en bucles... si puedes ejecutarlos lo bastante bien como para encontrar tiempo y dar otro paso adelante. El comienzo y el fin se convierten en una sola cosa, un elegante refuerzo de la emoción de volar para siempre hacia adelante. Los suaves controles y la excelente respuesta de la animación tienen gran parte del mérito de producir esta sensación; en realidad, el juego se vendía de fábrica con un mando analógico, un precursor del pad de la Dreamcast. La supresión de la estéril precisión digital es indispensable para obtener esa sensación, que te permite alcanzar la emoción pura de hace realidad el movimiento que te apetezca sin activar ningún pensamiento consciente, como trazar tu nombre en el aire con una bengala en la noche de San Juan.

No existen los gastados conceptos de vidas y barras de salud en *Nights into Dreams*. En vez de una amenaza mortal, hay más bien un objetivo primario: el tiempo. Chocar contra un enemigo reduce tu tiempo de vuelo, pero *Nights* nunca llega a ser una carrera. El reto no consiste en derrotar al reloj, sino en burlarse de él, en estirarlo hasta apurar el último segundo de vuelo.

Porque, con *Nights*, el tiempo de juego es tu propia recompensa; aunque en última instancia el objetivo es lograr un marcador alto, lo que prevalece es el placer de jugar y puntuar. Las rutas de vuelo se calculan con intrincados patrones de elementos que hay que relacionar entre sí –coleccionados en rápida sucesión– para obtener ventajas. Para aquellos deseosos de encontrar los itinerarios óptimos, puedes encadenar algunas fases continuamente a base de reloj y de una inevitable necesidad de mantenerse en movimiento.

En ese momento, el personaje de *Nights* y su pequeño compañero de armas dan un giro y ganan potencia hacia una nueva ruta, mientras y tú sólo quieres mantener incólume su



Empezando cada nivel a pie, encontrar a Nights te permite vagar por un entorno onírico casi 3D con parabuches, triples saltos y efectos que te permiten mantener una dirección a través de los preciosos anillos. Hay recargas, pero parecían innecesarias al lado del fluido placer de su mecánica central.

perfecto ballet aéreo. Cuando el juego cognitivo da paso a cierta memoria muscular, jugar con *Nights* se vuelve casi como tocar un instrumento musical exclusivamente a base de instinto.

Que *Nights* genere tal deseo es una demostración del éxito de sus creadores, Yuji Naka, Naoto Oshima y Takashi Iizuka, que intentaban expresar la sensación de volar en sueños, la que producen los sueños placenteros que todos hemos tenido alguna vez.

Con Nights el tiempo de juego es tu propia recompensa; aunque en última instancia el objetivo es lograr un marcador alto, lo que prevalece es el placer de jugar y puntuar

Nights transcurre en los escenarios oníricos de dos niños, Claris y Elliot, lo que explica el diseño surrealista: cielos con techos, árboles flotantes y un terreno levemente deformado. Con un argumento que gira en torno al miedo a actuar en público –Claris es cantante y Elliot jugador de baloncesto–, los niños superan tres niveles por separado, antes de unirse para superar el último juntos.

El desarrollo desde tus primeros intentos torpes e inexpertos por jugar



Una de las pesadillas: desafíos que exigen un pensamiento lateral más que fuerza bruta. Ésta es Puffy, una coneja redonda que Nights arroja a través de las paredes antes de que una ratonera la atrape.





hasta el posterior dominio inconsciente de los controles encuentra una especie de espejo en el final del título, ambientado en un disquete con una versión en miniatura de su ciudad de origen, aislada en el vacío. Aparentemente no hay ningún sitio al que ir; para alzar el vuelo en todos los niveles anteriores, los niños deben localizar a Nights: un personaje bufonesco y asexuado con el cual pueden mezclarse. Como si una expresión del juego retrajera a su mano, no logras encontrar a Nights, y te das cuenta de que debes dar un salto de fe arrojando a los niños al vacío. Caen fuera de la vista antes de que, en un momento de afirmación, la canción comience a sonar y vuelen. Aunque *Nights* es tan culpable como muchos juegos de su época de forzar el argumento para sacar partido de la novedad que eran las animaciones prerrenderizadas de su CD-ROM, este momento supone un hito definitivo de la sinergia que jugabilidad e historia pueden alcanzar.

Es quizá apropiado, aunque resulte poco habitual, que un título que se negó a imitar a otros nunca haya sido imitado tampoco por otros. Seguramente *Nights* es tan especial que cualquier intento habría incurrido en el más obvio y vergonzoso plagio, con lo que nunca habría sido aceptado. Sin embargo, se ha creado una versión para EyeToy Superstars de Sega, en un minijuego en el que debes planear.

Con el anuncio de un sucesor para la Wii, es interesante descubrir lo mucho que *Nights* parece identificarse con sus controles. Quizá por esta razón no se ha convertido en una franquicia: hasta que ha llegado el Wiimando, ningún control ofreció a sus creadores un avance significativo respecto del mando original.

Nights mantiene su brillo por ser una rareza de tal categoría que no existe nada que se le pueda comparar. Aunque el peso de las expectativas puede resultar abrumador, su secuela necesita desarrollarse sólo a partir de sí misma. Sólo necesita centrarse en esa idea única del movimiento sin trabas y, si lo logra, seguramente le veamos volar de nuevo.



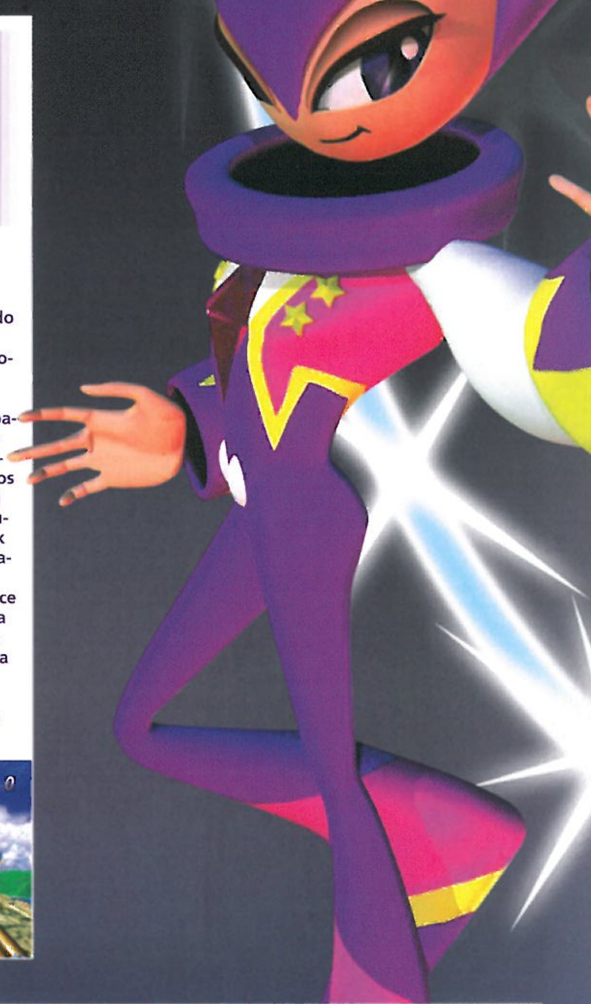




EL SÍNDROME PÚRPURA

Durante las navidades de 1996, *Nights* fue distribuido como regalo de revista a través de una demo apasionante llamada *Christmas Nights*. Coge el nivel del Valle del Manantial y prepara un nuevo recorrido y lo cubre todo de nieve y desbloqueables, algunos de los cuales dependían del reloj interno de tu Saturn. Incluye asimismo un modo Link Attack en el cual es teóricamente posible mantener vivo para siempre un enlace con el nivel de la Campana Congelada para que no se te caigan los pulgares. Ésta fue quizá la versión más pura que el juego podría ofrecer para los perfeccionistas más obsesos.





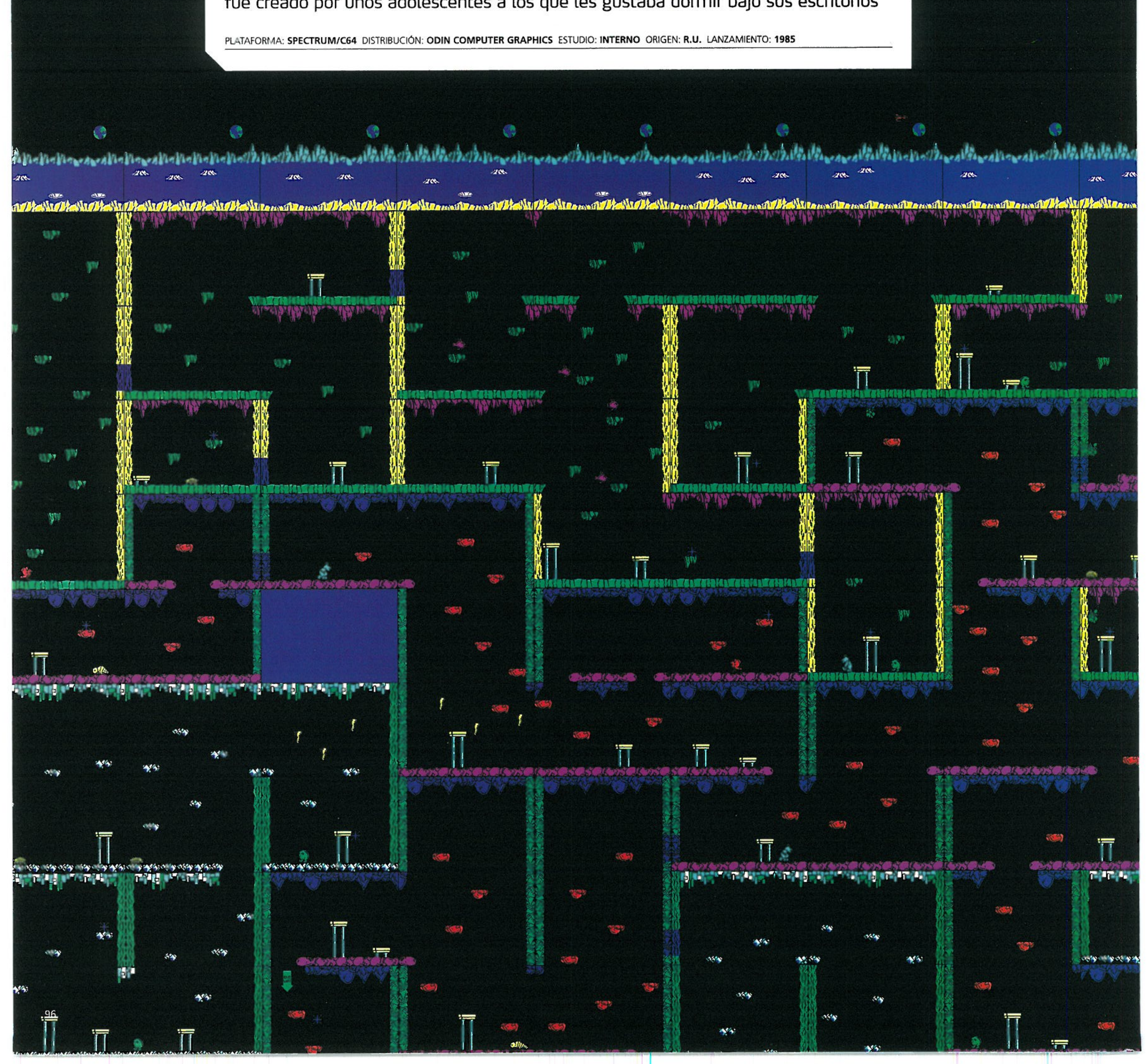


La Saturn era una máquina pensada más para las 2D que las 3D, lo mires como lo mires, pero *Nights* aprovechó al máximo sus ingeniosos efectos y la distancia para recrear una ilusión de profundidad creíble y bella.

THE MAKING OF...
NODES OF YESOD

No es sorprendente descubrir que uno de los juegos más extraños de los años 80 fue creado por unos adolescentes a los que les gustaba dormir bajo sus escritorios

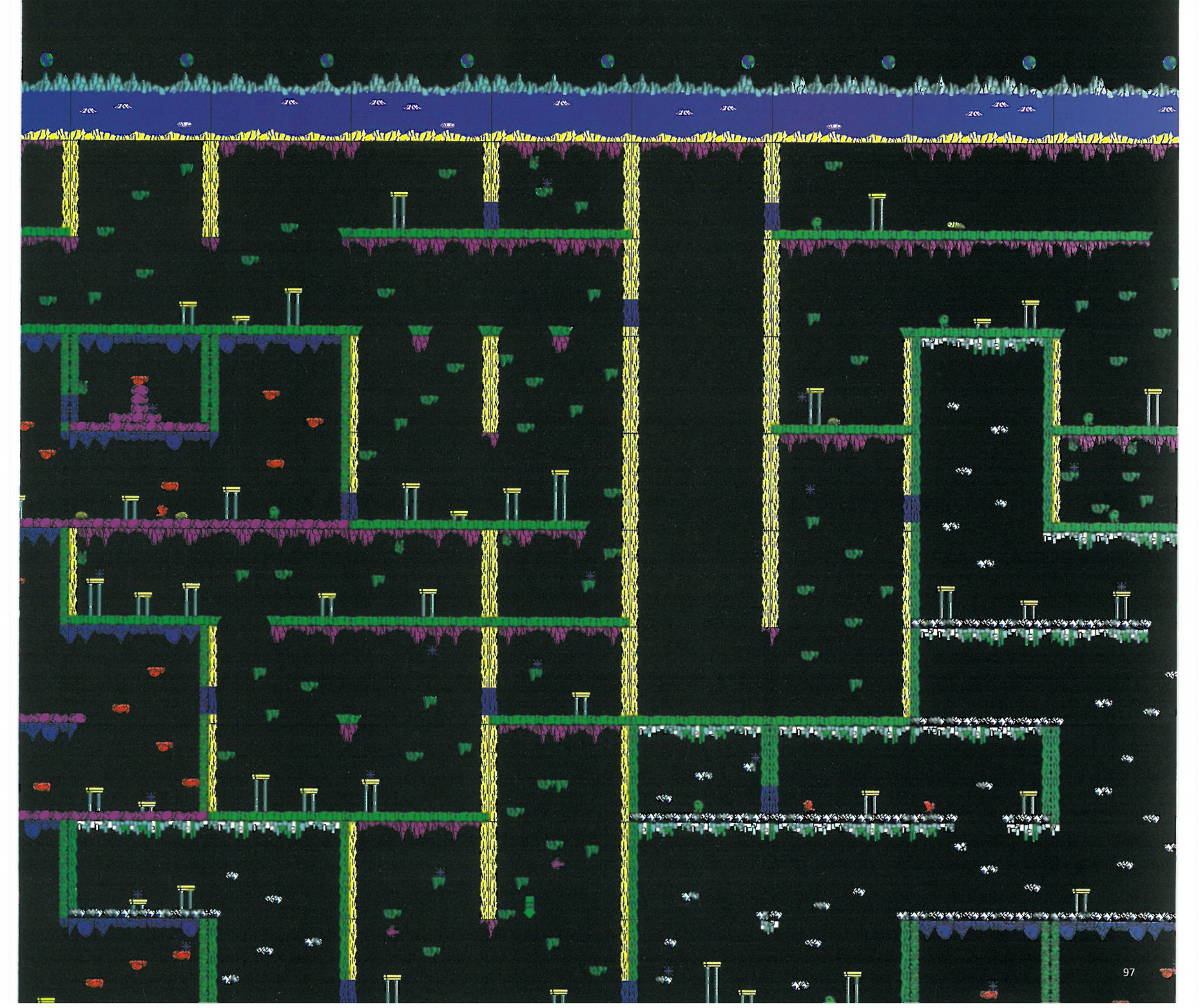
PLATAFORMA: **SPECTRUM/C64** DISTRIBUCIÓN: **ODIN COMPUTER GRAPHICS** ESTUDIO: **INTERNO** ORIGEN: **R.U.** LANZAMIENTO: **1985**

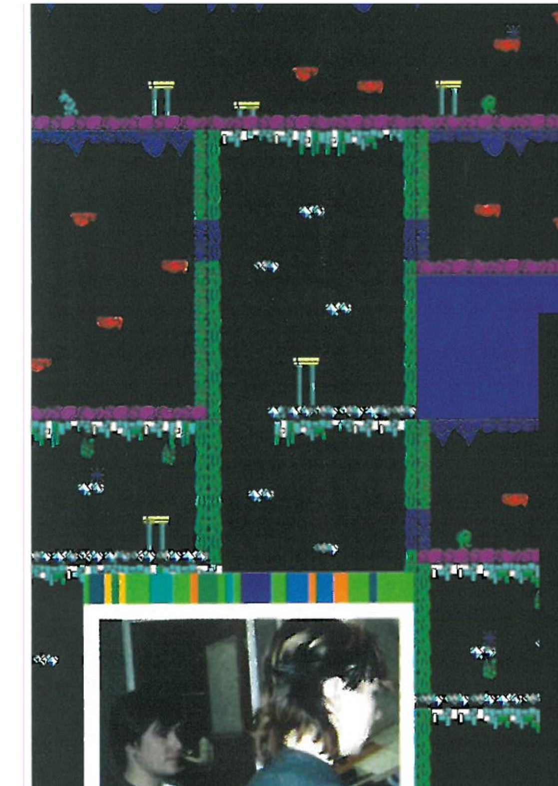


Llamado inicialmente *Moon Munching Moles from Mars,* el juego *Nodes of Yesod* (o, más literalmente, "Los testículos de la Luna") se mantiene como una de las curiosidades más surrealistas de los juegos retro. Creado durante lo que puede considerarse el período rocanrolero de la industria británica de los videojuegos, el juego se produjo en Liverpool en una época en que Software Projects, Thor e Imagine contrataban talento adolescente para innovar de forma tan original como la de *Jet Set Willy, Ah Diddums* o *Jack and the Beanstalk*.

Su aroma a psicodelia debe mucho a dos de sus autores, **Marc Wilding,** su codificador para C65, y **Stuart Fotheringham,** su diseñador artístico, que habían trabajado con Matthew Smith en un tercer y abortado título de *Jet Set Willy.* Fotheringham relata: "Los tres trabajamos en *The Mega Three* [*JSW3*] tres meses cuando los directores de Software Project nos llamaron para ver una demo. No quedaron muy impresionados con la demo de pantalla única que habíamos creado, así que reasignaron a Marc y a mí me despidieron. A Matt le dieron un escritorio en recepción para poder vigilarle. Fue el final de su carrera de 8 bits".

Tanto Fotheringham como Wilding comenzaron de nuevo en Thor (que más tarde se convertiría en Odin) y se les unió un codificador de gran talento, **Steve Wetherill** (también procedente de





TRABAJO PERDIDO

Una leyenda que forma parte de la mitología del mundo de la codificación de los 80: se rumoreó que el *Nodes of Yesod* original se perdió con el bloqueo de una Microdrive. Fotheringham (arriba, a la derecha, con el director de Odin, Mark Butler. Abajo, su zona de trabajo) hace memoria: "Colin, Paul Salmon y yo trabajamos durante días en mapas y capas. Paul ya había empezado a trabajar en *Robin de los bosques*, así que Colin y yo teníamos que completar las 256 pantallas. Trabajamos como negros una semana o así. Nos quedamos toda la noche y las terminamos. Eran las 4 de la mañana y estábamos revisando los mapas y jugándolos cuando la Sinclair Microdrive petó y se comió la cinta. Intentamos un *back-up*, pero también se había perdido".

Después de este desastre, las Microdrives se tiraron a la basura y el equipo se pasó a unidades Spectrum Disciple Drives con todos los datos cargados en sistemas de desarrollo de la BBC como precaución adicional. Aunque se había perdido la capa del mapa entera, Fotheringham y Grunes recordaban buena parte de su topografía y se pasaron el fin de semana rehaciendo todo el trabajo. Pero Grunes reconoce: "Sentí que la nueva versión no le hacía justicia a los niveles perdidos. Stuart y yo somos los únicos que en realidad pudimos jugar con ellos".



Software Projects), y el artista **Colin Grunes.** "Había creado un personaje llamado Bunty Bagman en la C64 y se me ocurrió montar un juego basado en Noddy" –dice Grunes–. Desarrollamos una demo de pantalla única de Big Ears caminando hacia adelante y atrás y una gran pelota que rebotaba por la pantalla. Pero la licencia se quedó en nada. Entonces cambié el personaje de Big Ears por Charlie Fotheringham-Grunes [el héroe de Nodes] colocándole un casco y una mochila espaciales y fuimos a ver a los de Thor. Recuerdo que Paul McKenna, el jefe de Thor, estaba ya cerrando la puerta del garaje en sus instalaciones industriales y que tenía una gran furgoneta llena de *Jack and the Beanstalk* de Thor. Esta reunión condujo a *Nodes of Yesod* y a la creación de Odin Computer Graphics.

Por entonces la industria se encontraba en la transición de los codificadores trabajando en su dormitorio hasta las tantas hacia pequeños equipos de oficina. Pero los codificadores apenas salidos del insituto no adoptaron de la noche a la mañana esa nueva cultura. Fotheringham recuerda: "Las oficinas de Odin estaban en un complejo de oficinas en el centro financiero de Liverpool. La mayoría de días nos íbamos del trabajo a las 7 y nos íbamos al pub hasta las 2 de la mañana, y volvíamos a la oficina a dormir debajo de las mesas, y nos levantábamos cuando el personal administrativo llegaba a las 9. Algunos días íbamos al pub



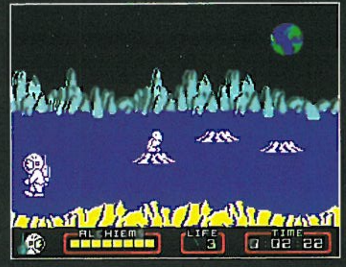
de al lado a la hora de comer; la salida de emergencia de nuestra oficina estaba enfrente y podíamos escaparnos sin que el jefe se diera cuenta, y nos relajábamos un par de horas. Paul McKenna solía tener un congelador lleno de pasteles, así que podíamos alimentarnos sin salir. Casi no íbamos a casa".

El juego que produjo este exuberante equipo impresionó al instante a todo el mundo por sus deslumbrantes visuales de 8 bits y su fluida animación. La idea se basaba en *2001: Una Odisea en el Espacio.*, El jugador debía descubrir ocho *alchiems* en la luna para desentrañar los secretos de un monolito negro que había enviado mensajes a la Tierra. Aunque su estructura tomada de la pantalla cinematográfica no era nada nuevo, los preciosos escenarios, los efectos de juego con la gravedad y la novedad de recoger un animal lunar para comer entre paredes de cavernas lo convirtieron en uno de los juegos más populares de su tiempo y en un clásico de culto.

El sentido del humor era británico, y con un nombre como Charlemagne Fotheringham-Grunes (tomado de los dos miembros del equipo), unas instrucciones que incluían un mensaje que emanaba de un rododendro, mantequilla, crema y arenques ahumados, más una orden para encontrar al *erbschectt* responsable del monolito, emparentaban al título con el surrealismo de los Monty Python y con una irreverencia adolescente típica de las creaciones de esa época. Una de las habitaciones se asemejaba a un pene con la punta púrpura.

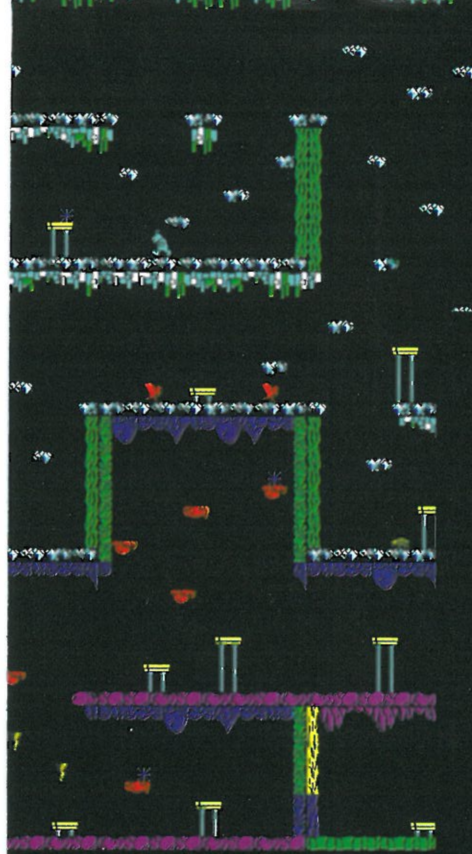
Grunes afirma: "El reto consistió en lograr un gancho visual irresistible. Me pasaría días y días en Melbourne Draw puliendo hasta la agonía cada píxel. Un ejemplo es el salto mortal, con unos fluidos 16 cuadros, que era el doble o el triple de la vuelta de campana estándar en aquella época. Luego estaba la planta del diamante en una de las escenas de la cueva. Intenté que pareciera lo menos Spectrum posible y este esfuerzo acabó por romper con el aspecto de bloques. Las mayores barreras estuvieron en la fase de la codificación; el juego tenía que ser reescrito por Steve Wetherill porque el programador asignado al proyecto no alcanzaba los niveles que queríamos. Steve tuvo que trabajar nuestro diseño de juego y los gráficos, y tenía un talento verdaderamente excepcional".

El equilibrio de la jugabilidad y la colocación inteligente de las plataformas fueron prioridades. Wetherill creó un editor de niveles para colocar rápido cielos, techos y plataformas, además de controlar "Astro Charlie" para asegurarse de que cada salto fuera factible. Pero la falta de un documento de diseño resultó un problema. Wetherill recuerda: "Alguien decía: '¿Por qué no funcionan los palos de gravedad?', y



Lo primero que tenias que hacer en *Nodes* era capturar un simpático topo lunar, que se convertía en una herramienta esencial para comer a través de las paredes de la caverna en cuanto bajabas más allá de la superficie.





yo pensaba: '¿Qué son los palos de gravedad?". Pero mi mayor problema fue asegurarme de que la calidad del código estuviera a la altura del trabajo gráfico y artístico".

Además de en la película de Kubrick, Fotheringham admite que tomó la superficie lunar del "megajuego" no comercializado *Bandersnatch* de Imagine después de grabar *Commercial Breaks*, un documental de la BBC sobre el desplome de la empresa. Paró la cinta y nominó los cráteres, los efectos de rocas y la paleta cromática. El salto mortal del héroe se inspiraba en la animación del clásico para C64 *Impossible Mission*, y, estructuralmente, el proyecto completo tiene una deuda con el plataformas *Underwurlde* de Ultimate.

En realidad no era ningún secreto que Odin se proponía emular los juegos producidos por Ultimate y puso un gran esfuerzo en los anuncios, el *packaging* y el material de la caja para hacerlo saber. *Nodes* también compartió con *Underwurlde* el exigente nivel de dificultad, al ofrecer un enorme mapa de 256 pantallas, con criaturas que podían pegar al héroe con devastadoras consecuencias y sin red de seguridad. Los mercenarios espaciales vestidos de rojo robaban *alchiems*, lo que aumentaba la dificultad todavía más. Ninguno de los miembros del equipo de Odin terminó el juego en su forma final.

Pese a todo ello, *Nodes of Yesod* se convirtió en uno de los juegos más populares de mediados de los años 80, engendró una secuela titulada *Arc of Yesod*, y consiguió que su estilo artístico y su aire surrealista predominara en el último gran juego de Odin, *Heartland*. Pero, poco después de esto, Odin perdió su esencia, y la mayor parte del equipo se dispersó cuando firmó un acuerdo con Telecomsoft (propiedad de la British Telecom) para lanzar diez juegos en un año. Producir a ese ritmo tuvo un impacto colosal sobre la calidad y la creatividad.

Nodes of Yesod fue un producto representativo de su tiempo, cuando no había gestión de proyectos y los ciclos cortos de desarrollo animaban a correr riesgos. Fue también una época en la que podías convocar al demonio para que matara a uno de tus compañeros de equipo sin avisar por escrito. Wilding recuerda: "Volvíamos de un club y Stuart y yo estábamos discutiendo. Tenía algo que ver con la posibilidad de volver a la gente loca por medio de la magia negra. Él decidió convocar al demonio para matarme; hizo un pentagrama con su sangre y empezó el conjuro. Estoy bastante seguro de que se lo inventó todo, pero entonces no lo tenía claro. Dormí preocupado esa noche. Recuerdo haber andado a gatas esa noche bajo mi mesa y decir a los tíos que estaban todavía trabajando: 'Si viene algún diablo, decidle que se vaya al cuerno'".

Después de trabajar para EA con proyectos como la serie *Command & Conquer*, Wetherill ahora tiene menos tiempo para juguetear con el demonio y posee su propia compañía de desarrollo para terminales móviles, Uztek Games. En 2003 creó una versión de *Nodes of Yesod* para Pocket PC y ahora lo está adaptando para móvil. Aunque todavía no se ha anunciado nada de manera oficial, los aficionados estarán interesados en saber que pueden encontrar una demo operativa del juego en odincomputergraphics.com.

Tales proyectos muestran que todavía queda mucho por disfrutar bajo la fórmula de *Nodes of Yesod*. Puede que resultara demasiado difícil en su época, pero constituye un auténtico testamento de la excelencia visual del juego y de su encanto explorador. ¿Y qué tal una sala en forma de pene púrpura? Es improbable que tal idea superara la censura hoy.

Nodes of Yesod fue un producto representativo de su tiempo, cuando no había gestión de proyectos y los ciclos de desarrollo corto animaban a correr riesgos

Los ositos de peluche sobre muelles puede que fueran enemigos típicos de los videojuegos de la época, pero eran mortales para Astro Charlie. Cualquier contacto con ellos les haría desplomarse por la pantalla, perdiendo energía.

HEART OF YESOD

Poco después de la desaparición de Odin, Wetherill propuso una tercera entrega de la serie _Yesod_, pero al igual que _Jet Set Willy 3_ (o el _The Mega Three)_ quedó en nada. Todo lo que quedó de la propuesta fueron tres hojas de papel garabateadas con las bases del título. Claramente inspirado en _El León, la Bruja y el Armario_ y _Mr Benn_, hace que el héroe Charles Fotheringham-Grunes explore tierras lejanas a través de un portal en su ático. Con cuatro trajes que intercambiar, incluyendo su vestimenta espacial, _Heart of Yesod_ iba a ser un juego de plataformas de avance vertical con una mayor variedad de enemigos y entornos y referencias oblicuas a otros juegos clásicos como _Manic Miner_ y _Heartland_.



Creadores

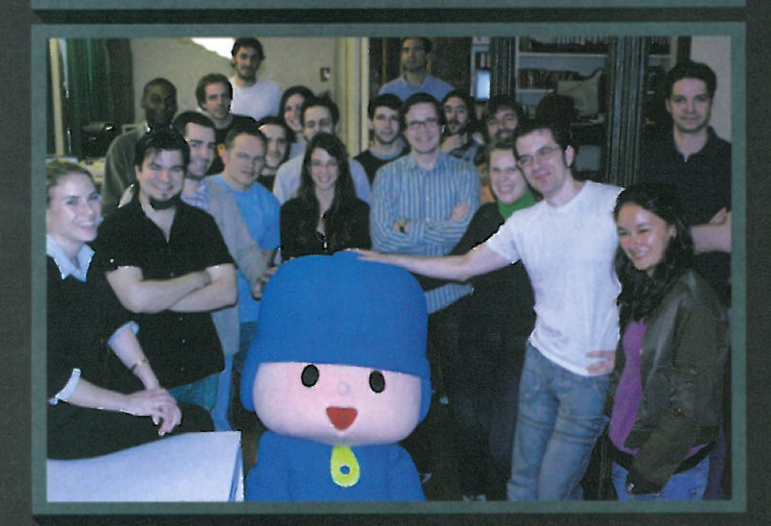
Como el DNI de los desarrolladores

EMPRESA: Zinkia-Interactive Entertainment

FUNDADA EN: 2002

Nº EMPLEADOS EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: 22

EQUIPO DIRECTIVO VIDEOJUEGOS: Dave Jones, CEO; Tony Harman, commercial dir.; Ian Hetherington, chairman; Colin Macdonald, manager



URL: www.zinkia.com

SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:
Copa Coca-Cola (móvil), Festival Manager 1.0 (web, 2006), Real Madrid Extreme Pinball (móvil, 2007), Tactics (móvil, 2007), Real Cap (web 2006)







Zinkia ha trabajado hasta ahora en títulos para móviles. Arriba del todo, *Control Soccer*, a la derecha, *Real Cap*. Sobre estas líneas, *Real Madrid Extreme Pinball*.



UBICACIÓN:
Madrid (España) / Pekín

PROYECTOS EN CURSO:
Festival Manager 2.0 (web), Pocoyó DS (consolas portátiles), basado en la serie de televisión Pocoyó.

SOBRE EL ESTUDIO

"Interactive Entertainment es el área de Zinkia especializada en conceptualizar, producir y distribuir contenidos de entretenimiento interactivo para distintas plataformas: consola, web y móvil. Zinkia se fundó en el año 2001 con el objetivo principal de construir marcas para, posteriormente, entretener y divertir con sus propios contenidos.

Nuestro lema, *El valor de las ideas*, resume a la perfección nuestra identidad. No concebimos la posibilidad de crear sin que nos atraiga el producto final. Nos definimos como una compañía de jugones, enamorados del juego en todas sus variantes. Queremos que la gente pierda el tiempo ganándolo.

Hemos producido juegos para móviles monojugador como *Bobzilla*, multijugador como *Wireless West* (nominado en IMG 2006 en la categoría de juego más innovador) u *Olympia on Line*, juegos como *Shuriken School* para consola (adaptación en 3D de la propia serie 2D) o juegos para web como *Real Cap* (con más de medio millón de usuarios registrados).

Zinkia tiene identidad propia, su filosofía para construir un sistema de integración y una experiencia global de entretenimiento adaptada a la marca. Creemos en la importancia de crear equipo con nuestros *partners*. Trabajar con ellos en una misma dirección es la mejor manera de conseguir nuestros objetivos. Coproducimos nuestros contenidos con socios tan prestigiosos como Real Madrid, Coca-Cola, Heineken o Jetix, convirtiendo a nuestros contenidos en grandes éxitos comerciales internacionales".



Zinkia-Interactive ha publicado juegos para móviles, como *Wireless West* (izquierda), y trabaja en un juego para DS de Pocoyó, la licencia de una premiada serie de dibujos producidos por la propia Zinkia.


Heroes of Annihilated empires
DE LOS CREADORES DE LA SERIE COSSACKS
PC DVD
BALANCE GAMES
A la venta en:
GAME
GameStop
ALALCANCE.com
tu tienda de videojuegos online
y en otras tiendas especializadas
WWW.BALANCE.ES
Bal@nce GAMES

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Todo está en la mente

Los mandos para juegos ahora son inalámbricos, con sensibilidad al movimiento y acelerómetro, pero ¿estamos muy lejos todavía del control mental?



El enfoque de NeuroSky para controlar la mente cuenta con un auricular para la cabeza que lleva un gran sensor sobre el oído izquierdo. No se ve en esta foto el sensor que recoge el movimiento del músculo ocular.

En un primer momento, controlar un videojuego con la mente podría parecer un poco de locos. Décadas de investigación neurológica, además de un par de experimentos médicos de alta tecnología, hacen pensar que ahora podría tener sentido reconsiderarlo. Porque eso es precisamente lo que están sugiriendo dos compañías que intentan vender el acoplamiento de tus ondas cerebrales al videojuego.

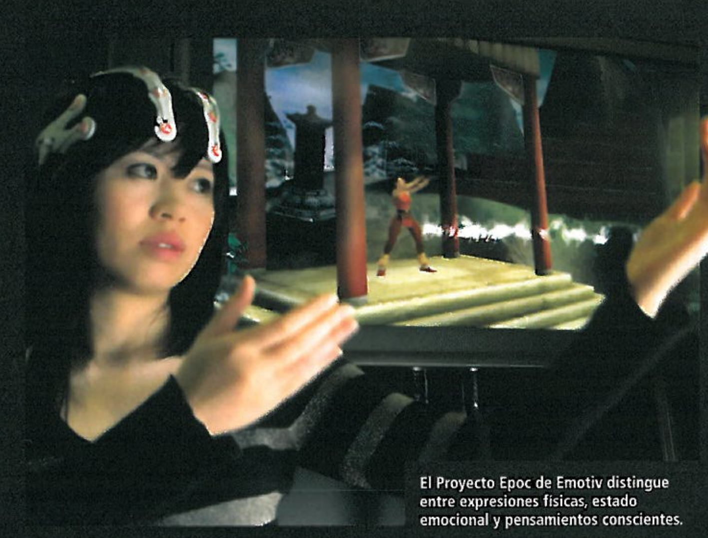
Ambas empresas, Emotiv Systems, fundada en Australia pero con sede ahora en San Francisco, y NeuroSky, cuya sede está en la población de San José (en California), consideran que la sensibilidad de los sensores de ondas cerebrales, junto con una combinación de lo bueno del hardware y del software, hace que esta tecnología, una de las más populares de la ciencia-ficción, es casi una realidad.

El cofundador de Emotiv, Allan Snyder, es el director del Centro de la Mente perteneciente a la Universidad de Sydney, mientras que NeuroSky basa su experiencia en investigación desde la Universidad Nacional de Moscú. Las compañías han recabado un considerable respaldo financiero. Emotiv ha obtenido unos 5 millones de euros procedentes de fondos como Technology Venture Partners, Epicure Capital Partners y el propio gobierno federal australiano.

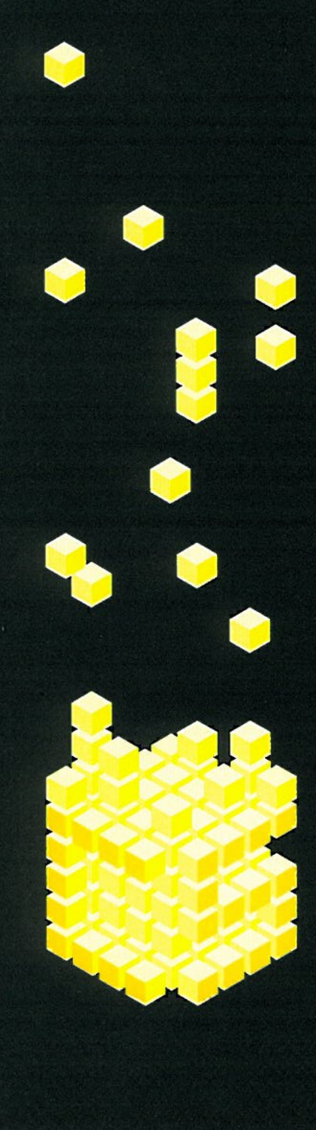
Nam Do, consejero delegado de Emotiv, explica: "Las interfaces 'cerebro-ordenador' cambian del todo la manera que tienen los jugadores de interactuar con un juego y, por tanto, ejercen un efecto profundo sobre la experiencia que el jugador extrae del juego. Los desarrolladores están prestando atención a esta tecnología para llevar sus juegos a otro nivel, para diferenciar sus productos y para conservar su base de fans. Según se han popularizado conceptos como conectividad social y mundos virtuales, hemos incorporado actividades con base informática no sólo en nuestra manera de trabajar, aprender y comunicarnos, sino también en el modo de relajarnos, relacionarnos y divertirnos. El siguiente paso es mejorar esa experiencia haciendo que la interacción con los ordenadores sea más natural. Ahí es donde la tecnología absolutamente revolucionaria de Emotiv tiene algo que decir".

Existen algunas diferencias entre los planteamientos de ambas compañías, pero las dos se basan en llevar puesto un casco con sensores cerebrales un tanto ridículo. A diferencia de la tecnología médica utilizada para detectar el nivel de actividad eléctrica del cerebro (conocido como electroencefalograma o EEG), estos sensores no precisan un contacto directo con la piel ni el empleo de un gel conductor, porque no necesitan el mismo nivel de precisión. Sería difícil vender una tecnología que te pidiera que hundieras tu cabeza en la mugre.

Lo importante, sin embargo, es detectar cambios rápidos; algo para lo que el EEG resulta totalmente adecuado. Por regla general, tal actividad se define en términos de ratios de ondas alfa de baja frecuencia, presentes cuando un sujeto está relajado; ondas beta de frecuencia media, que están asociadas con la concentración activa; y ondas gamma de alta frecuencia, que son liberadas por la resolución de problemas y por una actividad mental más elevada.



El Proyecto Epoc de Emotiv distingue entre expresiones físicas, estado emocional y pensamientos conscientes.





En las demostraciones de control mental del pensamiento consciente se logran mejores resultados si los jugadores hacen físicamente las órdenes, como empujar o levantar bloques, que intentan llevar al juego.

NeuroSky adopta un planteamiento ligeramente distinto con su sensor ThinkGear. Parece un juego de auriculares con un auricular individual que contiene el sensor de electroencefalograma; también posee un brazo individual extensible que toca la frente y sirve para detectar cambios eléctricos en los músculos oculares, algo que se conoce como electrooculograma. Ambas señales son procesadas usando lo que la compañía llama su biblioteca de algoritmos eSense. Este sistema traduce toda esa electricidad en información que puede hacer funcionar comandos útiles en el juego. NeuroSky también elabora sus propios sensores, que la compañía denomina tecnología de sensores secos para diferenciarlos de los sistemas tradicionales, que usan un gel.

La habilidad de levantar, empujar o tirar objetos funciona mejor si el jugador imita la acción con las manos



Los cascos de Emotiv –cuyo nombre en clave es Proyecto Epoc– parecen un poco más guays y futuristas, aunque de momento su diseño está en la fase de preproducción. Consiste en una estructura de tipo esqueleto, sobre la cual van montados 16 sensores, y abarca toda la cabeza. También difiere del ThinkGear de NeuroSky en que es una tecnología inalámbrica que necesita unas pilas AA.

Una vez más, los sensores detectan la actividad EEG del cerebro. Emotiv afirma que el sistema puede también distinguir las expresiones faciales y diferenciar entre pestañeos, sonrisas y muecas. Para muy pronto se espera la detección de docenas de expresiones diferentes.

El procesado lo realiza el paquete de software de la compañía, que consta de tres componentes. La suite Expressiv coge la señal generada por los músculos del jugador e interpreta esas expresiones faciales; Emotiv asegura que esto permitirá a los promotores llevar el estado emocional del jugador al comportamiento de los personajes del juego. La serie Affectiv es más compleja porque rastrea el estado emocional del cerebro, proporcionando la habilidad de desencadenar acontecimientos o música si el jugador manifiesta miedo, con lo que el jugador permanecerá tranquilo para impedir que se descubra su personalidad en un juego sigiloso, o se ajustará la dificultad si alguien se frustra durante un tiempo.

La serie Cognitiv interpreta los pensamientos conscientes del jugador. Esto sirve para controlar objetos dentro del juego, pensando en cómo quieres manipularlos. Los tests han probado que se puede levantar, empujar o tirar objetos. Esto parece funcionar mejor si el jugador emplea las manos para imitar la acción que intenta realizar en el juego.

Los promotores de juegos pueden conseguir acceso a esta caja de trucos vía la salida al mercado alfa del kit de desarrollo Emotiv, que les permite combinar los diferentes tipos de señales producidas con sus sistemas de control del juego.

En lo que coinciden las tecnologías de Emotiv y NeuroSky es que ambas requieren un proceso de entrenamiento o aprendizaje, de modo que los algoritmos que deciden cómo se convierten los biorritmos en la lógica del juego pueden ajustarse para cada jugador específico. Algunas pruebas anecdóticas sugieren que habrá gente que será mejor a la hora de darles forma a sus pensamientos de modo específico, de manera que el sistema pueda reconocerlos.

Es este tipo de cuestiones técnicas el que hay que solucionar antes de que ambos sistemas puedan comercializarse. Emotiv espera hacerlo en 2008, y tiene al ex director de desarrollo de LucasArts, Randy Breen, en plantilla como jefe de producto. El antiguo ejecutivo de Microsoft, Ed Fries, está en la junta directiva, mientras que el responsable ejecutivo Arcadia Kim, de EA en Los Ángeles, es un asesor. NeuroSky está trabajando también de cara a 2008, aunque sus planes están menos enfocados hacia juegos, y dirigidos a un espectro de posibilidades que incluye juguetes, medicina, seguridad, televisión interactiva y la investigación de mercados.

En un mercado como el del videojuego, en plena revolución por fenómenos como el de EyeToy, *SingStar*, *Buzz* y el Wiimando, ¿quién dice que el control mental no supondrá otra innovación en los mandos? Puede que el obstáculo más grande de superar sea la reacción del público y su resistencia a llevar puesto el propio auricular.

www.emotiv.com
www.neurosky.com



El auricular del proyecto Epoc de Emotiv es aún un prototipo; se espera que la versión final contenga 16 sensores y un diseño que abarque toda la cabeza.

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

SPACE GIRAFFE ESTÁ MÁS CERCA QUE NUNCA

POR JEFF MINTER

Ayer terminé Space Giraffe. Eso quiere decir que ayer terminé toda la jugabilidad de *Space Giraffe*. Un centenar de niveles más las fases extra, todo integrado y funcionando. Aunque, en realidad, nos faltan unas cuantas semanas de trabajo para encargarnos del material complementario necesario para que el producto logre la certificación, de manera que faltará alguna semana hasta que el juego esté disponible para descargarse en XBLA.

En realidad, está prácticamente todo listo —los marcadores, el modo pausa que abre el menú correspondiente y todas las funciones se comportan como deberían, lo de salir a Arcade como debieras, y todo eso— y cualquiera que vea el juego lo interpretará como lo que es, un título para XBLA completamente operativo. Pero el detallado escrutinio para cumplir los pasos intermedios establecidos por Microsoft para la certificación es mucho más exhaustivo y complicado que unos cuantos repasos y un reconocimiento de que parece estar todo en orden: hay documentos que detallan cientos de comportamientos específicos a los cuales debe ajustarse el título, de modo que dedicaremos dos o tres semanas a estudiar tal documentación en detalle y a asegurarnos de que el juego cumple todos los aspectos.

Luego hay que realizar el testeo beta, y la revisión de fallos (de los cuales, gracias a los dioses, no espero tener demasiados importantes; ni mi equipo alfa ni yo hemos observado ningún fallo grande en varias semanas de análisis intensivo), así que espero que cualquier retoque que haya que hacer sea menor, y no consista en parches angustiosos y estresantes.

En algún momento durante las próximas semanas el material pasará a Partnernet, donde todos los juegos XBLA descansan un tiempecito (lo que explica que yo estuviera jugando con el remake de *Jetpac* mientras que la gente en la red sólo podía especular sobre la posibilidad de que existiera) y será un momento interesante en el que podré observar los marcadores y dejar que un montón de desarrolladores y periodistas pongan sus manos sobre mi precioso bebé. De hecho, la observación de los marcadores va a ser una fuente de cierta fascinación para mí, no sólo en esa fase, sino también cuando el juego completo se encuentre disponible. Extraer las mejores puntuaciones de la jirafa exige de los jugadores una comprensión profunda de cómo funciona el juego, y específicamente entender que no es sencillamente *Tempest* repetido una y otra vez, puesto que las técnicas de *Tempest* no te brindan demasiados puntos, mientras que las nuevas, específicas de *Giraffe*, sí te los otorgan. Resultará intrigante contemplar lo rápido que los jugadores se dan cuenta. Nunca he podido observar en directo y en tiempo real cómo se comportan los jugadores de todo el mundo con un juego recién comercializado. Es auténticamente emocionante ser testigo de ello.

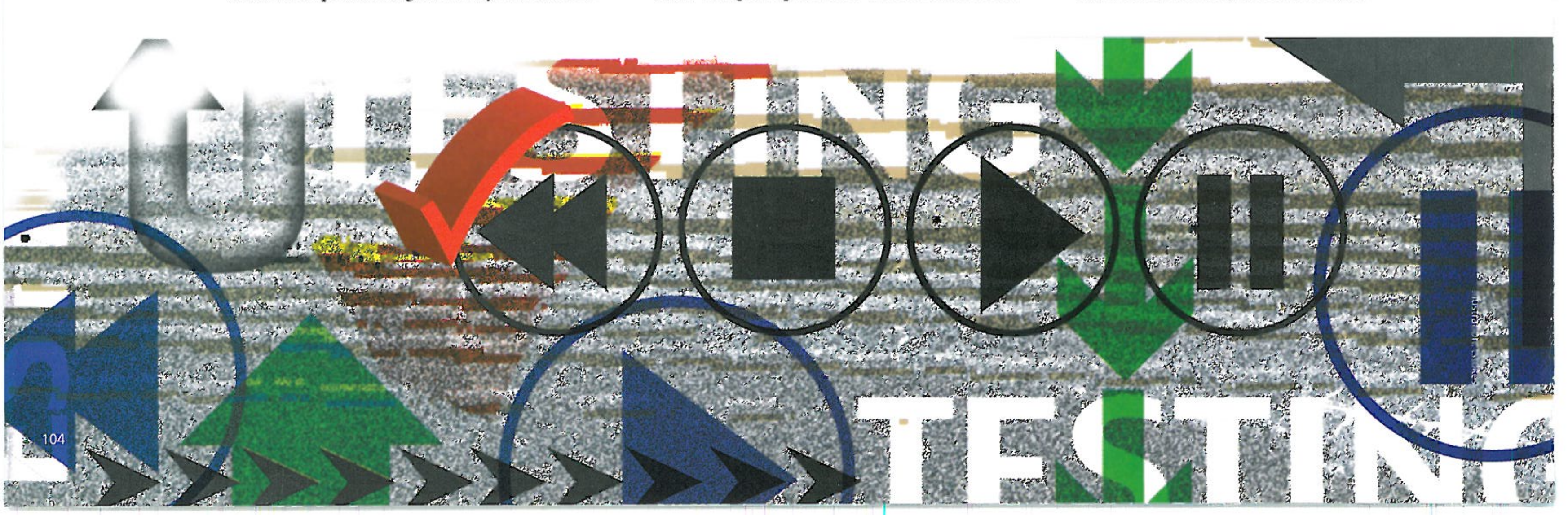
> "Tienes que prever cualquier eventualidad, incluso aquellas en las que piensas: 'Ni el más idiota intentaría jamás hacer algo así'"

Estas próximas semanas probablemente van a ser al mismo tiempo la parte peor y la mejor del proceso de desarrollo: la peor porque las pruebas y la certificación nunca son muy divertidas dado que, en esencia, tienes que someter tu juego a una serie de personas que lo escrutarán analizando cualquier pequeño detalle; el trabajo creativo se ha acabado y ahora tienes que tratar con gente pendiente de toda clase de minucias. Pero es lo normal cuando trabajas en una consola. No es como en un juego para PC, donde simplemente pules un fichero como quieras con tal de que quede bien. Los títulos para consola han de comportarse con fluidez aunque sea un idiota machacabotones que no tiene ni idea quien sujeta el mando. Tienes que prever cualquier eventualidad, incluso aquellas en las que podrías pensar: 'Pero está claro ni el más idiota intentaría jamás hacer algo así'. Todas esas listas de comprobaciones y requisitos no están ahí sólo para dar guerra los programadores: están porque Microsoft sabe sobradamente bien que siempre hay alguien ahí fuera dispuesto a pulsar tres botones al tiempo conteniendo la respiración y al mismo tiempo desconectando el cable de red y su cartucho de memoria apoyándose en una sola pierna el tercer martes del mes, así que más vale que tu juego no tenga problemas cuando ese alguien lo haga.

Por todo ello, esta parte del proceso suele ver aparecer cierto estrés y tedio a partes iguales, pero es también agradable, porque sabes que el verdadero desafío —el de diseñar y desarrollar el juego en sí— ya está completado, y este último breve período de intensidad implica la proximidad del final, de estar realmente terminado del todo, alcanzando el objetivo que has perseguido a lo largo de meses y meses de desarrollo y que parecía distante, tanto que nunca estabas seguro de cuándo llegaría.

Es una buena época del año para terminar un proyecto, además. Ahora que empieza el calorcito es bueno tener la promesa de unas cuantas semanas sin trabajo ni presión, y ser capaz de sentarte a ver pasar el tiempo. Disfrutar el sol y el adorable paisaje de Gales es verdaderamente atractivo tras pasar tantos meses viviendo como un troglodita afligido con un compilador.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.











Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

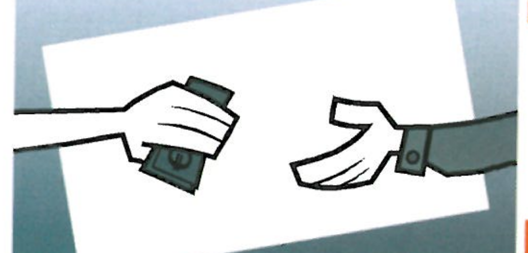


Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses



Acércate a nuestra tienda Canal Ocio





Te los compramos todos, **al contado**





Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok: sólo en tiendas franquiciadas



Antequera (Málaga)
C/ Diego Ponce, Edif. 21
Telf.: 952 739 348

Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

Ciudad Real
Ronda Alarcos, 24
Telf.: 926 27 30 87

Ciudad Real
Calatrava, 21
Telf.: 926 25 64 64

LA COLUMNA DE GUEST



CUANDO CHOCAN LOS MUNDOS

POR TIM GUEST

A mediados de 2005, asistí a una fiesta virtual en Second Life. En una pared virtual había un vídeo en directo alimentado desde una fiesta celebrada en el mundo real en un edificio de San Francisco que tenía el mismo aspecto. En el mundo real, una pantalla de vídeo reproducía la imagen del evento virtual. A medida que las empresas del mundo real empiezan a familiarizarse con los mundos virtuales, los dos empiezan a aproximarse y asemejarse... como en esa fiesta, o como el fan de *World of WarCraft* que se conectó a la red de tal manera que para mover los pies de su gnomo él tenía que moverse en el mundo real de manera simétrica. Y ahora, por primera vez, se puede acceder desde teléfono móvil a un un mundo virtual totalmente gráfico.

Sulake Corporation, cuando desarrolló el mundo virtual Habbo Hotel, tenía planeado un cliente Habbo móvil casi desde el principio. En 1999, los amigos finlandeses Sampo Karjalainen y Aapo Kyrölä crearon una aplicación web llamada Mobiles Disco para su grupo de amiguetes, que ha llegado a ser mucho más conocida de lo que ellos esperaban. Asociados a la agencia de viajes finlandesa Taimas, esta pareja comenzó a trabajar en un proyecto comercial, que se lanzó en 2000, y que bautizaron como Hotelli Kultakala, cuya versión británica es conocida como Habbo Hotel. Se trataba de un mundo isométrico en dos dimensiones y media, en el que los usuarios podían nadar, bailar, beber, asistir a eventos con celebridades y —algo crucial para su mercado adolescente y los ingresos de la empresa— comprar muebles a través de micropagos, entre otras vías, a través de la factura del teléfono móvil. A finales de 2004 había 16 hoteles Habbo en cuatro continentes distintos, y la plantilla dedicada por Sulake a la iniciativa ascendía a 160 trabajadores. Según ciertos parámetros, Habbo es uno de los mayores mundos virtuales, con 74 millones de personajes creados hasta la fecha desde 29 países... que ingresó 28,5 millones de euros en 2005. Desde el 2000 empezaron a desarrollar la versión móvil junto a la de PC y su sistema de micropagos, pero en 2003 se dieron cuenta de que la plataforma S60 de Nokia era capaz de soportar un cliente más completo de Habbo Hotel. "En 2004 desarrollamos dos prototipos para la Serie 60 en los que resolvíamos la mayor parte de problemas con la interfaz de usuario y la comunicación por red. Pero los smartphones S60 y el público objetivo de Habbo no encajan bien. Los adolescentes no se pueden permitir teléfonos inteligentes. Y no puedes hacer un mundo virtual con móviles Java y de gama baja", me explicó Karjalainen.

> La siguiente fase del crecimiento de los mundos virtuales pasa por reintegrar lo real, consiguiendo que ambas esferas se alineen

Ahora, sin embargo, el escenario está cambiando, con la irrupción de móviles Java prácticamente a punto de soportar un cliente de mundo virtual móvil. La cuestión sigue siendo si hay demanda de tales puntos de acceso móviles a los mundos virtuales. Cuando estamos en movimiento prestamos más atención al mundo real. Karjalainen concede: "Hay una cosa cuestionable sobre los mundos virtuales: ¿son tan atractivos desde teléfonos móviles como desde PCs? Los móviles se usan habitualmente en contextos en los que hay otras cosas que compiten por atraer tu atención. Y las aplicaciones móviles se usan durante periodos más cortos de tiempo. Por otro lado, los mundos virtuales en tiempo real requieren una atención completa. Tu atención puede centrarse en tu vida 'primera' o en tu segunda vida, pero no dividirse entre ambas". En diciembre de 2006, Sulake lanzó Mini Friday, un cliente al estilo de Habbo Hotel para móviles. Es todavía una versión reducida de Habbo. Puedes comprarte una bebida, bailar, sentarte y charlar, pero eso es todo.

Aun así, como experimento, Karjalainen lo ve como un primer éxito. Sin anunciarse, Mini Friday ha registrado ya 10.000 clientes en los tres primeros meses. Para solucionar el problema de la sobrepoblación de Mini Friday hay un sistema rudimentario de salas por el que a cada visitante se le asigna una habitación de número aleatorio; puedes pedirle al barman que te diga cuál es la habitación de un amigo. Según mis propias indagaciones, la mayoría de habitantes son del norte de Europa y de Rusia.

Nuestro viaje hacia los mundos virtuales ha girado en torno a vencer a la geografía. El propósito inicial de los mundos virtuales consistía en asegurarse que no importara en qué lugar del mundo físico estuvieras. La siguiente fase del incipiente crecimiento de los mundos virtuales parece pasar por reintegrar lo real, consiguiendo que ambas esferas se alineen mejor... y los mundos virtuales móviles pueden ser decisivos en este salto. Karjalainen afirma: "El Home de Sony es un ejemplo de ello. También habrá más mundos virtuales informales basados en navegador. La economía de la propiedad virtual se expandirá. Las motivaciones actuales para usarlos y decidir qué hacer en ellos se volverán cada vez más importantes. Me parece que las fronteras entre los mundos virtuales y reales se pueden desvanecer. Si las tecnologías de la pararealidad avanzan, los mundos virtuales pueden mezclarse de verdad con el mundo real".

El libro de Tim Guest sobre mundos virtuales, Second Lives, saldrá en abril. Visita su página timguest.net



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS













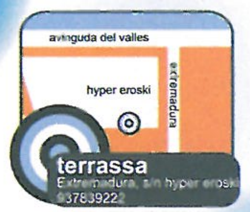












¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!





Recuerda que en Bladecenter COMPRAMOS tus juegos usados.



BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

CAMBIO RADICAL

Un tipo sabio dijo una vez que nada, nunca, dura para siempre. Sí, también dijo 'Pe-pe-pepino, re-re-repollo, co-co-coliflor, hombres en Marte, tormentas de abril, oh, oh, oh, oh", empañando su reputación de sabio en las canciones de Echo and the Bunnymen, así que quizá era en realidad un semianalfabeto con momentos. Pero el cambio está ahí, y será mejor que te hagas a la idea.

¿Quién, en 1992, habría pronosticado que el imperio de Sega no duraría mil años? ¿Quién, allá por 1979, habría creído que una década después Atari estaría pasándolas canutas, o que los ordenadores domésticos se impondrían a las consolas para los videojuegos? ¿Quién habría previsto la divertida caída de Commodore, o los incompetentes intentos del antes glorioso coloso informático por reinventar su fracasado modelo de negocio con movimientos desesperados y contra la lógica de los tiempos?

Pero así es la industria de los videojuegos. Lo único que no cambia es que está cambiando constantemente. El equilibrio de poder se desplaza y, de vez en cuando, acaece una extinción colosal en la que un montón de gente pierde su trabajo. O es absorbida por algún gigante del software, y obligada a punta de pistola a hacer refritos baratos y cutres a partir de alguna película de animación de medio pelo protagonizada por pasteles caracterizados como personas.

Mientras escribo esto, los expertos del sector predicen que es inminente un colapso de la industria de los juegos. SCEE ha informado a su personal de que cabe esperar bajas laborales por los desafíos que acarrean "un período de transición en el que algunos de los fundamentos de nuestro negocio están cambiando". Aunque, ya sabes, pudiera ser que también tuviera algo que ver con el hecho de que la PS3 "baterrécords" no haya arrasado precisamente en el mundo de los videojuegos como ellos esperaban...

Aunque no soy ningún experto de la industria —más bien un gran borracho idiota—, siempre he tenido la sensación de que la industria de los videojuegos estaba dirigida por gente que, en realidad, no sabía lo que estaba haciendo. No soy ningún gurú, pero en la mayoría de casos me ha resultado fácil predecir cuándo estábamos en el umbral de otro batacazo de esos que hacen época. La razón es que los que gestionan esta industria siguen haciendo cosas estúpidas. Hay una tradición de incompetencia que va de Atari a Activision, pasando por la 32X, la 3DO, y que llega justo hasta los errores de la era moderna.

Súmale a eso que el hardware y el software se quedan obsoletos cada cinco o seis años, y te encontrarás con una industria levantada sobre unos cimientos explosivos e inestables. Parte del problema está en que parece haber una locura colectiva en los gigantes que fabrican consolas —dejando aparte la trabajada y silenciosa dignidad de Nintendo— por lograr las mayores, las más ruidosas o las más caras.

La carrera por el hardware más potente siempre me ha irritado por ser un juego trivial y contraproducente. Sony y Microsoft están perdiendo cientos de euros con cada consola que venden. ¿Quién sería tan estúpido como para entrar en un mercado donde sucede algo así?

Cuando tienes tanto dinero como ellos puedes correr riesgos —sin olvidar que, a diferencia de anteriores líderes del mercado, ni Sony ni Microsoft han puesto toda la carne en el asador de los juegos—, pero la gente que sufre, tanto como la última vez que el mercado se colapsó, son los soldaditos de a pie; los desarrolladores, y los pequeños editores: gente que hace juegos para las consolas de Sony, Microsoft y Nintendo.

> "Los costes de desarrollo para las nuevas superconsolas es tan alto que es poco realista crear un título para una sola plataforma"

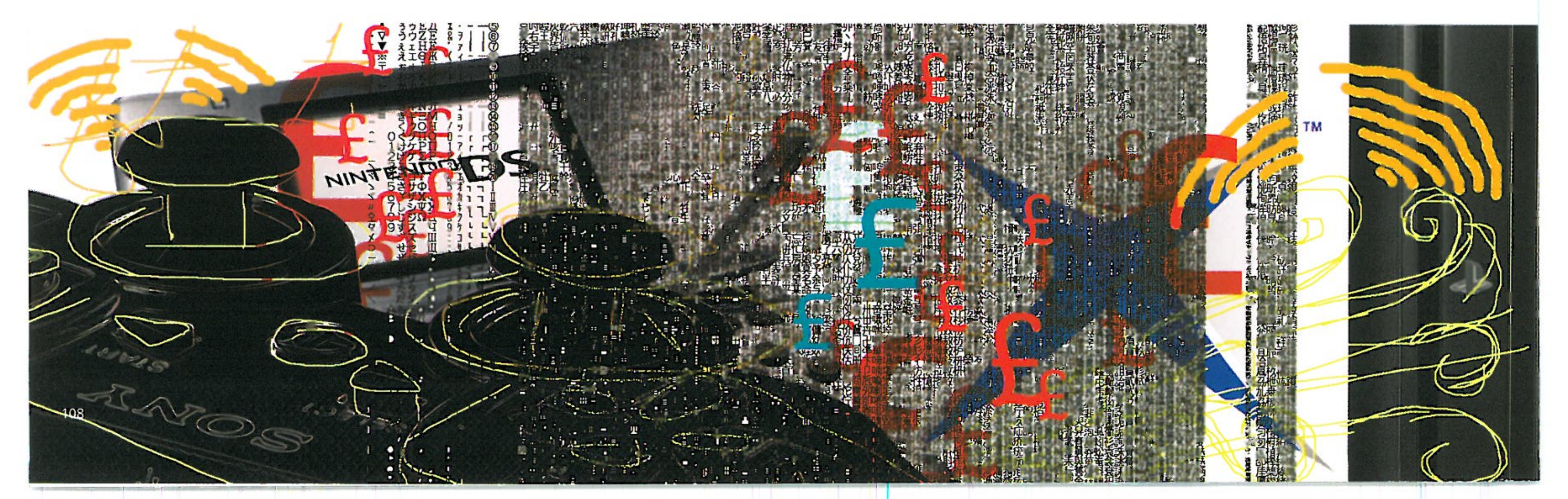
Ahora que los costes de desarrollo para las nuevas superconsolas es astronómico, es poco realista desarrollar un título para una sola plataforma y esperar hacer dinero con él. Para la mayoría de desarrolladores y distribuidores, la única salida pasa por una estrategia multiplataforma —como ha demostrado el surtido de títulos que acompañaron el lanzamiento de la PlayStation 3—, pero esa estrategia hace que no tenga sentido un mercado multiplataforma.

Se vuelve muy inseguro el entorno de desarrollo. Los únicos con la seguridad de poder desarrollar títulos innovadores —dejando al margen a *LittleBigPlanet* (es innovador, sí, pero no estoy convencido de que sea un éxito sobrecogedor que desequilibre el mercado hacia una plataforma,— son los que están dentro del seno de los propios gigantes del hardware. Y no sé hasta qué punto eso resulta saludable.

La PlayStation Network, la Virtual Console de Nintendo y la Xbox Live Arcade son los heraldos que preludian el futuro de la distribución del software. Doy por seguro que algunas operaciones más pequeñas serán capaces de lanzar algún producto novedoso y de bajo riesgo, pero estoy seguro de que pasarán años antes de que alcancemos el punto en que el producto físico quede completamente superado. Aún no resulta práctico con esta generación de videoconsolas.

Aun así, la constante del cambio es la compañera inseparable de la industria de los videojuegos, y no tiene sentido que nos pongamos a lloriquear al respecto.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Fórum



Número 14

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: *Two Worlds, ¿la superación de Oblivion?*

Es en parte *Oblivion* y en parte *WOW/Guild Wars:* con parte online independiente. *Oblivion* ha sido el juego a batir, así que me pregunto si *Two Worlds* le arrebatá la corona.
Chief

¿Más orcos y duendes? ¿Cuándo aprenderán los desarrolladores que no todos somos memos de 12 añitos?
Escape

Prefieros orcos y duendes a más shooters futuristas adocenados en primera persona.
Bombfrog

Prefiero un juego 'de orcos y duendes' a otro juego de rol con la misma jugabilidad que se vio ya en *Final Fantasy I.*
Chief

¿Por qué dice todo el mundo que prefiere tal juego genérico 1 (orcos) antes que atal juego genérico 2? Estoy harto de personajes que no son más que clichés, y que están en el 98% de los títulos actualmente en desarrollo.
Escape

"Me llamo Guybrush Threepwood y quiero ser pirata". Esta frase es conocida por cualquier jugador de PC que tenga ya unos cuantos años, época de esplendor para las aventuras gráficas, pero esta carta va enfocada a la segunda parte de la frase: "Quiero ser pirata". Ha salido la noticia del baneo de consolas de Xbox 360, con los consecuentes llantos e improperios a Microsoft por parte de los baneados.

La sociedad española parece estar educada para seguir una filosofía de piratería, ¿quién va a pagar por algo cuando lo puede tener todo gratis? He comprado una PSP, quizás la portátil más pirateada, y me miran mal cuando digo que me voy a comprar tal juego. Mis amigos me sueltan: "¿Para qué, si te lo puedes bajar gratis?". Creo que no es comparable mi estantería con todos los estuches y manuales en perfecto estado que tarrinas de CD/DVDs sin jugar, sin contar con todo el tiempo que he jugado cada juego y el esfuerzo de conseguir el dinero.

Creo que el valor de las cosas es proporcional al esfuerzo que inviertes en conseguirlas, con lo que, lo que es gratis no vale nada. Espero que la sociedad vaya cambiando, que vean que hay juegos que son obras de arte y merece la pena recompensar el trabajo de tanta gente comprando los juegos.

Juan Mansilla

Nos gastamos un montón de dinero en ir a cenar e incluso en las palomitas del cine sin valorar la calidad de lo que muchas veces nos dan, pero criticamos, unas veces con razón pero muchas sin ella, el precio de los juegos sin calcular el esfuerzo que representa su creación, una pena.

No quiero que pase inadvertida una noticia de calado internacional, la victoria del español Antonio Martínez Zamora (XtremeSnake) en el torneo online europeo *Metal Gear Solid 3: Subsistence.*

XtremeSnake quedó primero de una liga de 64 de los mejores jugadores de Europa. En la final se impuso al también español Daniel Guerrero Juan (SnakeEater). Ambos fueron compañeros en el anterior torneo por equipos, que ganaron con el equipo llamado Philantrophy Black Operations. En tercer lugar quedó Ricardo Bajrusi, de Alemania y en cuarto Emanuele Marra, de Italia.

El ganador recibió un pack premium de *Metal Gear Solid Portable Ops,* que incluye una consola PSP firmada por Hideo Kojima, el creador de la serie Metal Gear, mientras que el segundo obtuvo una selección de juegos de Konami y una cazadora de *Metal Gear Solid Portable Ops.*

Curiosamente, *Metal Gear Solid 3: Subsistence* fue, antes de su lanzamiento, objeto de una polémica que ahora resulta paradójica. Esta versión de *Metal Gear Solid 3* estuvo a punto de no salir en España, y finalmente lo hizo el pasado mes de octubre, por las protestas de los aficionados hispanos de la serie de Solid Snake.

Jesús Morales

Esto demuestra que los usuarios que pedían el lanzamiento de la nueva entrega en nuestro país estaban muy volcados con el juego, felicidades.

¡Un año gratis de EDGE!

Escríbenos una carta o e-mail (máx. 1.500 caracteres) opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá el premio que tienes bajo estas líneas. **La carta ganadora de este mes, premiada con un año de suscripción gratis a Edge la ha enviado Juan Mansilla.**

¡Un cargador y una pistola para Wii!



El autor de la carta premiada del mes que viene conseguirá para su Wii una Power Station de Joytech que recarga y protege tus mandos cuando no los utilizas ,y una pistola Sharp Shooter, también de Joytech, compatible con todas las teles y monitores.



Campus Party, a finales de julio

Feria de Valencia acoge del 23 al 29 de julio la 11 edición del Campus Party. El apartado de juegos incluye 25.000 euros en premios en las competiciones de PC *(Counter Strike 1.6, Quake 4, Need for Speed Carbono, FIFA 07, MiniRacing Online, Counter Strike Source* y *Command and Conquer)*, PS2 *(PES6, Tekken* y *Socom III)*, Xbox 360 (*Gears of War*), Wii *(Wii Sports)*, PS3 *(Formula 1)* y juegos de móviles. Los desarrolladores de videojuegos tendrán un espacio propio, con conferencias, talleres y competiciones, así como la entrega de los II premios Desarrollador-ES y el premio *Tú también puedes,* una iniciativa privada. Se presentará *Brainball,* un juego en el que las ondas cerebrales controlan una bola. Y no hay que olvidar el apartado de modding de ordenadores. Puedes comprar las entradas y encontrar más información en www.campus-party.org

Los *hardcore gamers* siempre nos hemos quejado de que nos miraban mal, de que la gente criticaba que estuviéramos horas y horas disfrutando con la consola o el PC, de que nuestras familias y novias (el que la tenía) no entendían nuestra afición, y menos aún que la mantuviéramos cuando habíamos pasado la adolescencia.

Ahora llegan la DS y la Wii, llegan juegos que se juegan con guitarras de plástico, con micrófonos y hasta con alfombras de baile, con pulsadores de concurso televisivo, y toda esa gente que nos criticaba, de pronto, se pregunta si puede aportarle algo una consola de videojuegos. En las fiestas siempre hay un hueco para esos "juegos sociales", mi madre se echa de vez en cuando unos bolos en la Wii con mi tía y mi padre está picado al wiiboxeo conmigo. Empiezo a sentir que mi pasatiempo favorito deja de ser marginal, y ¿qué me encuentro? Que muchos jugadores habituales se ponen a cacarear como gallinas asustadas corriendo por todo el corral hablando contra los "casuals". No entiendo su actitud, de verdad que no. ¿Acaso sienten miedo de dejar de ser marginales?, ¿temen que todos los juegos sean ahora superficiales y para jugar sólo un ratito?, ¿o que si todo el mundo disfruta ante una consola van a dejar de ser "especiales"? Que alguien me explique la razón de ese desprecio hacia los juegos sencillos o pensados para jugar sólo un ratito. Creo que los juegos para *casuals* no suponen ningún peligro para el resto de géneros de juegos, sino un enriquecimiento. Con más variedad, habrá más compradores, y las empresas ganarán más y tendremos más juegos diferentes. No tenemos que enfrentarnos a los juegos diferentes a aquello que conocemos, sino a los juegos que son malos, sea cual sea su género.

Jaime López

Siempre habrá usuarios avanzados, que no son otra cosa que aquellos a los que algo se les da muy bien y lo explotan llegando a ser los más habilidosos "del corral". Por ahora muchos de los nuevos juegos para una nueva generación de consolas no eran más que una mejora o ampliacion de lo anterior y por tanto los que ya eran buenos se les seguía dando igual de bien, con ideas como Wii, la situación cambia y aquellos que nunca han jugado tienen la oportunidad de ser los nuevos reyes, y eso no gusta.



GUITAR HERO II ya tiene campeón universitario. El 6 de junio compitieron los finalistas de las universidades de Madrid, Barcelona, Santiago de Compostela y Granada. Alfredo Barral, derrotó a Luis Miguel Muñoz con su interpretación de *Sweet Child of Mine.*



Tema: La realidad aumentada y sus aplicaciones a los juegos
Ayer asistí a una presentación técnica de una demo de realidad aumentada (augmented reality, AR), y pensé acerca de sus aplicaciones a los juegos.

La realidad aumentada puede servir como dispositivo de point'n' click: apuntas un teléfono o PDA con cámara y te dice a qué distancia está un objeto, qué es, o el horario de apertura si se trata de un bar.

El concepto de la realidad aumentada se basa en sobreponer gráficos, audio y otras mejoras sensoriales sobre un escenario del mundo real en tiempo real, aumentandola capacidad de percepción del usuario y su interacción con lo que le rodea. Al ver el mundo a través de un sistema AR puedes ver un edificio antes de que se construya, identificar lugares por sus etiquetas virtuales, hacer un tour por unas ruinas con una guía virtual. El equipamiento podría llevarse encima, de modo que la imagen se proyectara sobre el interior de tus gafas, o sobre la pantalla de un celular o un PDA.

Lo de las gafas es lo que más me intriga. Verás el mundo normal en un perfecto 20/20 pero puede sobreponerse realidad aumentada aprovechando la precisión de la tecnología GPS. ¿Te imaginas las posibilidades de aplicación a los juegos si se combina con dispositivos con detector de movimiento?
Minkymu

¿Has jugado a *GRAW*?
MarshallStaxx

Olvídate de *GRAW*, ya hay juegos ahí fuera que utilizan esta tecnología. He visto un juego para teléfono móvil que usa la cámara y disparas a los extraterrestres moviendo el terminal. También creo que hay un juego de estilo Pacman que utiliza GPS y la cámara. Son ideas interesantes, pero me parece que todavía falta mucho para que se hagan juegos decentes.
Mintfresh

Me pregunto por qué esa idea no se ha desarrollado más. Si lo piensas descubrirás que, si construyes un plató cinematográfico, y das a la gente la opción de dispararse entre sí, tienes el FPS definitivo.
Impactor 2.0

LOS GANADORES DEL SORTEO de dos receptores de TDT Siemens sorteados en el número 13 son Sergio Ruiz Sanz (Segovia) y Cristina Mosquera Huizi (Guipúzcoa).

He estado leyendo la entrevista con el director de Take 2, y me da rabia pensar que una empresa con tales juegazos tiene que soportar las peores críticas. Este año salen un *GTA* y un *Manhunt*, ¿cuánto tardaremos en ver en la tele los típicos reportajes hablando de lo violentos que son esos juegos y de cómo los niños tienen acceso a semejante entretenimiento basado en matar y robar? Parece mentira que aún tengamos que estar explicando que videojuegos no es igual a niños, que hay títulos para los chavales (será que no tienen pokémon donde escoger) pero que también hay otros pensados exclusivamente para adultos. ¿Es que los padres no se fijan siquiera en lo que están comprando a sus hijos? Porque, que yo

sigue ›



sepa, todos los juegos tienen un recuadrito en el que se indica la edad a partir de la cual están recomendados. ¡Hombre, que se fijen en el recuadrito! Más de una vez he oído a gente que iba a comprar decir: "uy, para mayores de 16, pero Manolito es muy hábil para tener 10 años, así que podrá jugarlo". Pero es que el recuadrito no indica la dificultad del juego, como sí sucede en los puzzles de 2.000 piezas, sino que se refiere a si tiene contenido violento, agresivo, ofensivo o incluso desnudos. La palabra "videojuego" engaña a muchos, que piensan que sólo los niños juegan. Podríamos llamarlos "películas interactivas", pero claro, no tiene gancho el nombre. A ver si así les quedaba claro a muchos que no todos los títulos son para niños. ¿O acaso alguno de esos papás gritones dejaría a Manolito, de 10 años, ver *Viernes 13*, por mucho que sea un chaval espabilado? Me temo que esta lucha nos llevará mucho tiempo.
David Rubio



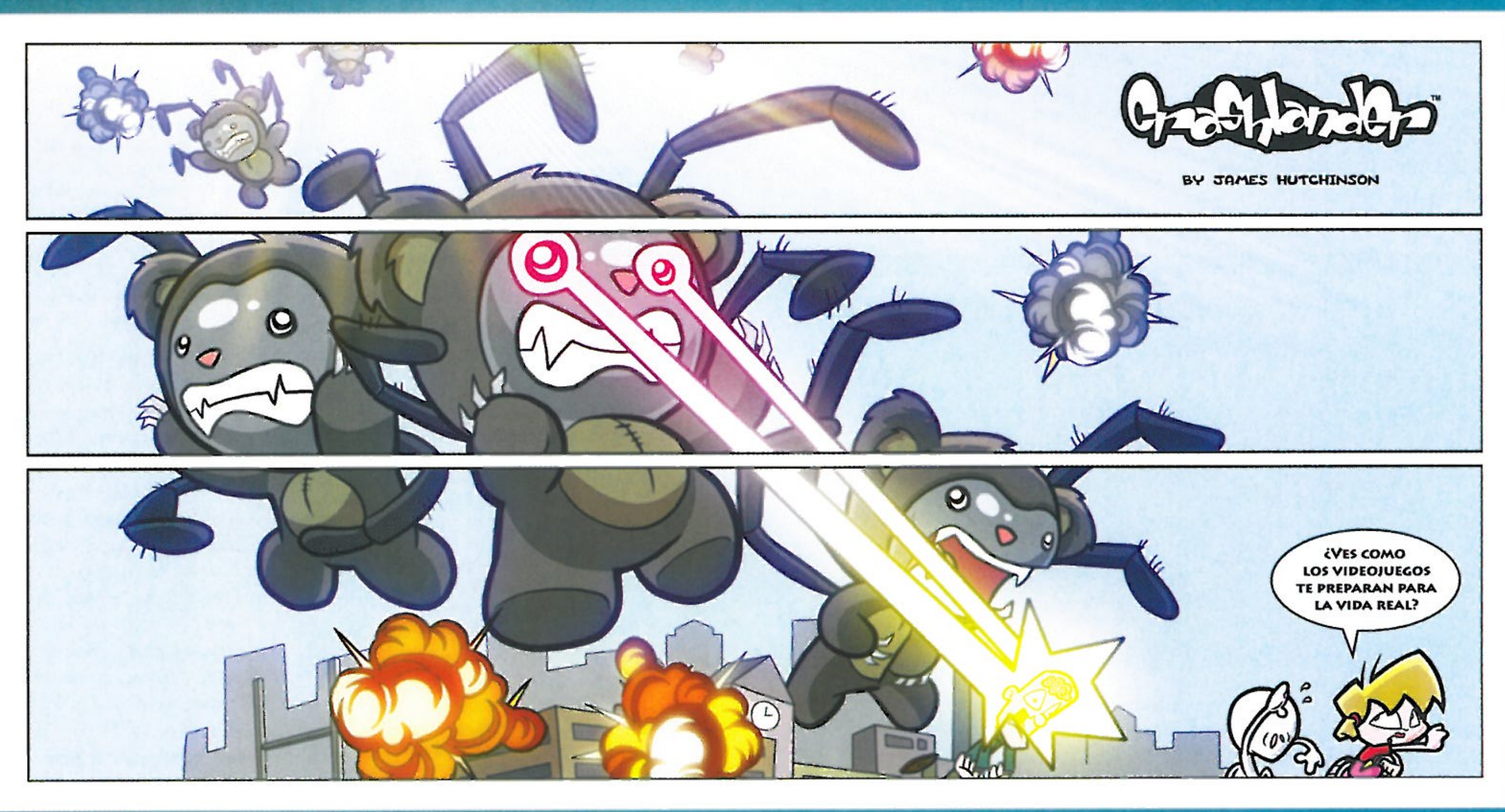
Tema: Ciclos, me siento viejo
El ZX Spectrum tiene 25 años. Todavía guardo en mi estudio un teclado que funciona; lo encontré hace unas semanas y todavía funcionaba.
Me dan ganas de llorar. Cómo pasa el tiempo.
HeThinksAgain

Mi mejor amigo hace poco se trajo de casa de sus padres un Speccy +3 y una enorme caja de juegos originales. Podíamos sentir la emoción en al aire cuando lo conectamos al televisor, esperando impacientes a revivir recuerdos gloriosos y hazañas heroicas. Insertamos un disco en la unidad, cuando hizo un desagradable ruidito y se negó en redondo a funcionar...
Aquello casi nos hizo llorar a los dos.
VastikRoot

PREMIOS ARTFUTURA.- El 20 de septiembre acaba el plazo para entregar trabajos de creación de videojuegos de la sexta edición para ArtFutura (premiados con 6.000 euros). Más información en www.artfutura.org

Tampoco hay que tratar a los niños como a subnormales a los que hay que controlar todo lo que hacen. Todos sabemos lo mucho que a ciertas edades atrae lo prohibido y que no hay mejor "gancho" para un producto que ponerle la etiqueta "para mayores de..." y ahí empieza el deseo por hacerse con lo prohibido. En el mundo de los videojuegos nos hemos quedado mucho más atrás que la sociedad en el día a día. Excepto las películas que se marcan como "X" y que sólo pueden ser pasadas en salas especiales, el resto de las cintas pueden ser visionadas por cualquiera y queda sólo a criterio de los padres incluso la hora en que van al cine, que nosotros nos hemos encontrado en la butaca de al lado a niños de menos de diez años viendo *Los Fantasmas de Goya*, que en violencia y desnudos no es superada por muchos juegos. Dicho esto, es una buena idea que en los juegos se indique una recomendación sobre la edad mínima aconsejada para enfrentarse a algo que puede no ser bueno para los menores de dicha edad. Como digo, en EDGE pensamos que el código PEGI es una buena idea, pero que los niños tienen acceso a cosas mucho perores en el día a día en su entorno, en el cine y claro especialmente en internet donde se puede encontrar todo tipo de contenidos con violencia y sexo, que es lo que valora PEGI.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Ardistel

SORTEAN



12 Volantes Speed Racer de Fernando Alonso para PS2

Si quieres disfrutar de verdad de las carreras, lo mejor es el volante Speed Racer de Fernando Alonso, nuestro campeón de Fórmula 1. Se conecta a la consola por radiofrecuencia con un alcance de diez metros y es totalmente configurable para poder usarlo con distintos tipos de juegos de conducción.





15 Mandos 4D Motion Shark PS2

Su espectacular diseño ergonómico y unos colores mucho más llamativos que los del mando original hacen del 4D Motion Shark un objeto de deseo para todos los poseedores de la PS2 de Sony. Es tan fácil de usar como el original e incluye todo lo necesario para utilizarlo de forma inmediata. Es Dual shock. Funciona con cuatro pilas.

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

1.- ¿Te gustan las actuales webs de juegos?...

2.- ¿Compras juegos por la web?...

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Quiero participar en el sorteo de (indicar sólo uno): ❑ Speed Racer de Fernando Alonso ❑ 4D Motion Shark

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 2. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 17 de Edge

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.



Próximo número

Edge 16
Shadowrun, Overlord, Ninja Gaiden Sigma, Manhunt 2, Civilization IV, Smackdown 08 y muchos más...


Samuel Eto'o
"Street Football"
En exclusiva en tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo
entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE ETOO al 521
vodafone
GOAL
PARTIDO LIBRE
VALENCIA
VS
SEVILLA
CLUB
SIG.
ATRÁS
BARCA
MADRID
¡GENIAL!
Mas juegos en
gameloft
www.gameloft.com

VUELVE LA AVENTURA.
Y LO HACE A LO GRANDE.

RUNAWAY 2

DESCUBRE TODOS LOS DETALLES EN WWW.FXINTERACTIVE.COM

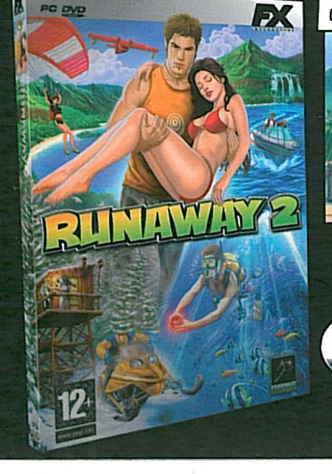
LA VIDA DE GINA ESTÁ EN PELIGRO.

TARÁNTULA Y EL CORONEL NO LO PONDRÁN FÁCIL.

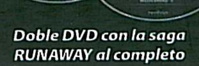
DE HAWAI A ALASKA.

MISTERIOS, SORPRESAS, ACCIÓN...

...Y GRANDES DOSIS DE HUMOR.







Doble DVD con la saga RUNAWAY al completo



Cuaderno de arte con los diseños originales del juego



Manual completo y sistema de pistas interactivo

